

SWM

軟體世界

全球資訊網 <http://www.swm.com.tw/>

SOFT WORLD MAGAZINE

153期

2002 / JANUARY

1月

附贈MegaDisc石盤

勁爆試玩區：

機甲戰線、魔法幻想曲、
破碎銀河系、三國星海風雲……

動畫展示區：

致命武力2重生、世紀爭霸、
星塵物語……

多款遊戲修正檔、

桌布、音樂盡在其中

Fantasy style

遊戲向上委員會

最精湛的產品剖析

櫻花大戰2

模擬市民之非常男女

尋秦記

Z字特攻隊

幽城幻劍錄

文明帝國III

九英雄物語-聖戰語錄

百鬼夜宴

模擬列車

鏡子戰爭

究極GAME館

未來新品詳細採訪

小李飛刀

古龍筆下悲愴英雄重現

新劍俠奇緣

純中國式的江湖情仇

傭兵傳奇再現 致命武力2重生

DC大作中文改版鉅獻 神機世界2

日式風格 可愛登場 奇蹟花園

34p

攻 略圖書館
遊戲迷最佳指南

櫻花大戰2

史上最詳盡完全解析

幽城幻劍錄 劇情完全攻略(上)

瘋狂空間王設計概論完全教導 / 魔鬼戰將二基本戰術提要

/ 可汗全方位戰術教學

皇家商號

最佳採購指南

遊戲、周邊商品完全上架

最IN完整版遊戲·最超值免費送給你

每月國民大獎

台碩P-4電腦~
持續放送中其它大獎
熱烈爭取中

ISSN 1605-2722

01



9 771605 272000

Printed in Taiwan

全球華人電腦門市·便利超商·書局 均售



【血海風雲門派鬥爭】

光明頂峰再起戰端，戰場上陰風四起，風聲鶴唳，眾多高手蓄勢待發，血腥戰役即將展開，自古江湖正邪不兩立！身陷其中的你！將要選擇哪一方？

【如詩如畫塞外崑崙】

關卡眾多、暗藏玄機奧秘的迷宮機關：光明頂地底迷宮、五行旗迷宮，更有魔教光明頂七巔十三崖、蝴蝶谷、西域崑崙山、綠柳山莊等截然不同的塞外風情！

【重現江湖絕世神功】

失傳已久的「九陽真經」再現西域，絕世神功誰屬？非幫主不傳的明教秘技乾坤大挪移即將開放，你是否能把握這千載難逢的唯一機會？

【馳騁江湖再起風波】

紫、白、金、青等明教四大護法將一一現身！五散人、五行旗、金花婆婆、殷離、小昭、常遇春、醫仙胡青牛、毒姑王難姑等全新的人物即將陸續登場！更緊湊的任務謎團也將呈現最刺激的冒險歷程！！



欲知遊戲詳情請上網 www.chinesegamer.net

心有所依 無遠無忌 深情越軌 不離不棄

光明頂代言人——周迅

金庸 Online 群俠傳

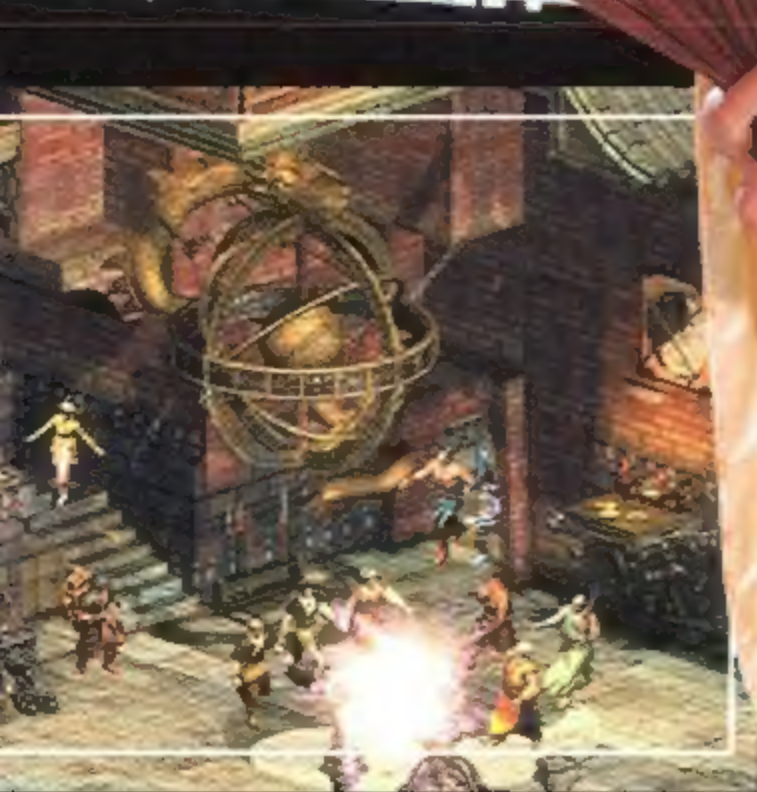
決戰光明頂

資料片 金庸原著改編

問誰能天下無敵？看誰能一戰成名！

線上武俠風暴再起！光明頂上誰與爭鋒！？

你有機會遍覽崑崙群山，體驗不同的西域情調！
你有機會覓得神功密笈，練就蓋世絕技，
更有機會親登光明頂之巔，目睹正派VS魔教的慘烈決鬥！
在各大門派傾軋紛亂的時代，武林風暴再起！
你的選擇將影響武林的命運！



中華網龍股份有限公司
<http://www.chinesegamer.net>



軟體世界 智冠科技股份有限公司
<http://www.soft-world.com> <http://智冠TW>



羅技力回饋天駒二代



羅技天駒二代



羅技強力迴旋鈦翼



羅技迴擊鈦翼

羅技閃靈鈦翼



羅技力迴旋鈦翼



羅技迴力盾



羅技力回饋天盾



勁風天盾



超級天盾 USB

WingMan® 互動遊戲裝置系列

準備好進入遊戲競技場開始廝殺了嗎？

擁有精準機械設計與強力馬達運轉的羅技獨特力回饋術，
將帶您親身體驗最真實的顛簸、迴彈、晃動與撞擊等力量。

從此，您可以身歷其境，真實體驗遊戲的動感！

實體體驗 生活動感



Logitech

經銷商

聯強國際 02-2506-3320 泳泉實業 02-8221-5743
祥豪資訊 04-2251-9987

羅技電子股份有限公司
營銷處

電話：(02)2746-6601

www.logitech.com.tw



遊戲立志傳

好消息!! 本次在韓國舉辦的WCG電玩世界大賽，海峽兩岸的電玩好手在衆強環伺下，一共奪得三面金牌!!!

除了中國隊取得二面團體金牌外，最令人振奮的是，台灣年僅17歲的電玩小子曾政承，再連續淘汰韓國電玩高手後，拿下「世紀帝國2」個人組世界冠軍的頭銜！台灣出頭天，晉身為世界五強之列!!

所謂遊戲無博士，曾政承中學畢業後就沒有繼續升學，憑著滿腔的熱血走上職業玩家這條路，終於拿下世界冠軍的頭銜，總獎金高達135萬台幣!

所以在遊戲這個領域，學歷高低與年齡大小不是最重要的條件，所謂術業有專攻，只要不斷的練習，加上個人天賦，總有成名立萬的一天……講究萬般皆下品，唯有讀書高的人，千萬不能不信邪!!



不信，你看：

指揮交通的警察伯伯

可能是讓人跌破眼鏡的Amigo遊戲高手

公園跳舞的老阿婆

未來會稱霸跳舞機遊戲

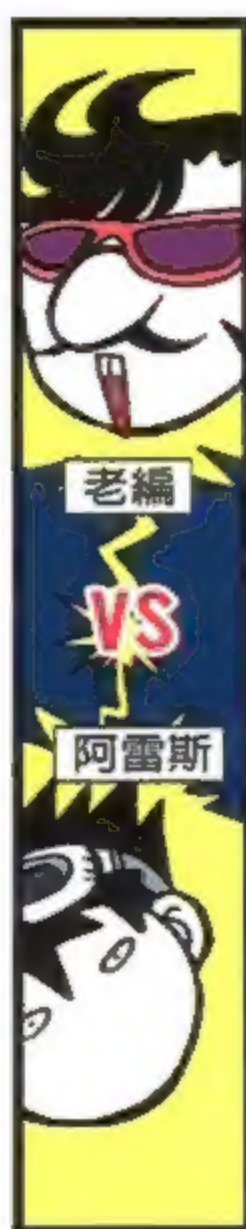
正宗土豪担担麵
路邊攤切菜的老王

以每秒二十砍的按鍵絕技擊退衆射擊遊戲高手

只要勤加練習，小兵都有立大功的機會！

耶!!我棒球遊戲打贏了陳金鋒

就以我們
安德烈斯王國來說
又是一個血淋淋的
例子!!



所以，只要立定志向，在遊戲界總有成功的一天!!以韓國為例，由於電玩大賽是很好的宣傳管道，所以大型企業紛紛認養企業所屬的職業隊，職業玩家成為青少年心中的新偶像!!



安德烈斯王國

地理概述



石盤遺跡 p338-339

位於遠離大陸海上的小島上，遺跡由刻有文字石盤排成，奇妙的是，每個月石盤上的文字都會顯示不同文字內容，文字的敘述竟會在中間最大的石盤之上呈現影像。



預言之塔

p350-351

於大陸沿岸的海角一隅，賢者在此經由潮汐與天象的變化來預言遊戲產品生產完成的時間。



漫遊者的旅店

p340-345

位於大陸道路上的交匯點，勇者阿雷斯痛失城堡後開的旅店。所有的漫遊者會在歇息，並公布自己的遊記與心得。



遊戲劇場

p54-57

位於王城大道新開幕的劇場。會定期演出一些有關遊戲的劇目供人民觀賞，有時也會舉辦一些活動，是國民休閒娛樂的最佳選擇。



歐茲鐵匠鋪

p352-357

著名的鐵匠大師歐茲在此研究各式的軟硬體裝備，並定期發佈消息，提供國民資訊。



攻略圖書館

p225-301

位於森林中，遊戲仙人研究室附近，是國王為了尊崇遊戲仙人，為其所蓋的圖書館，專門收藏與遊戲攻略相關的文件資料。

p302-305

秘技開發室

位於攻略圖書館內，專門收藏與遊戲秘技相關的文件資料。遊戲仙人並會在此接受國民有關秘技方面的投稿，並給予錄取者獎勵。



世界瞭望台

p194-205

位於山頂最高的絕壁之上，賢者在此利用神奇的望遠鏡，觀測東洋與西洋各國的遊戲石盤製作狀況。



魔王的洞窟

p348-349

位於山腳下的一個神秘洞穴，傳說中魔王就棲息於此。一些對王國不滿的人會在此聚集，並發表批評言論，藉由魔王的力量來散佈。





軟世王城

p42-43

索特國王與蕾蕾公主的居所，為富麗堂皇歐洲中古風味的城堡，城堡內的議事大廳，會定期公布遊戲的排行榜及公告。

p44-45

皇家藏寶庫

皇家珍藏各式各樣財寶的地方。在這裡的寶物都是用來獎勵有特殊貢獻的國民，只要國民在某一項特殊能力中有表現，都有機會獲得寶物。

p46-47

皇家畫室

位於王城內的另一展覽室。這裡是全國畫師發揮的天地，只要畫出好的作品經評選後，便能在此展覽。表現良好的畫師並能逐步升級，成為皇家的御用畫師。

p172-173

遊戲極品堂

位於王城城堡內的展覽室之一。此處為展示自有歷史以來，最受歡迎、最具代表性、最值得人們供奉的經典遊戲作品。會定期開放國民瞻仰，以資懷念。

p174-177

新開幕

皇家商店

位於王城外側的商店，由皇家御用商人柯里克在此主持。商店中除了展示最新上市的遊戲石盤外，還有遊戲周邊產品的展示，提供給國民最新的購買訊息。



究極GAME館

p65-105

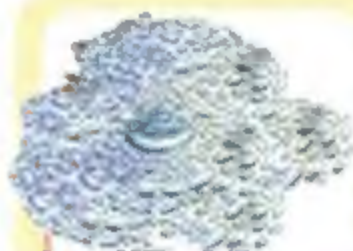
由皇室成立，供國民深聽重要物資生產消息的機構。王國的成員會主動前往生產中心調查，並定期公布於館內，供國民查閱。有時魔王也會用魔法在此公佈消息。



遊戲向上委員會

p315-337

位於王城旁，是國會性質的建築，由公主擔任召集人，平時聚集大臣在此評論遊戲，不過，最近也開始讓平民百姓參與評論的工作。



尼爾斯廣場

p48-53

位於王城外，以噴水池為中心的大廣場。一般人民閒暇時便聚集在此，談論國事，王國也會定期將各種不同的消息貼在公佈欄上，供民眾閱覽。



玩家救濟所

p346-347

位於「尼爾斯廣場」旁，平時皇家派人在此搭棚聽取人民的問題或需要，並設法解決之。



遊戲工坊

p129-149 157-177

各生產中心製造遊戲石盤的地方。他們也會邀請王國成員來此，為他們簡單的介紹產品，並公佈於工坊門外，供國民查閱。魔王有時會強佔一些地方，來取得國民信任。

出版 PUBLISHTMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技(股)公司
劃撥帳號 41941885
雜誌、軟體線上訂購
遊戲快速購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL: 886-2-27058086
FAX: 886-2-27055628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL: 886-2-29150123
FAX: 886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806福建路1-16號13樓
TEL: (07) 8150988 FAX: (07) 8151992
北區/台北市南海路二段99-10號
TEL: (02) 27889188 FAX: (02) 27889295
中國/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL: (04) 2020870 FAX: (04) 2060610

廣學股份有限公司
新店市寶橋路235巷5弄6號2樓
TEL: (02) 29178022 FAX: (02) 29156275

is published by Soft World International Corp. All Rights Reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form, any language or by any means, without the prior permission of the copyright owner.

● 本刊所刊載之全部編輯內容為版權所有，非經本刊同意不得作任何形式之轉載或複製

PC POWER 本刊運轉PC POWER Zine 雜誌之內容翻譯權

● 各商標及圖形所有權歸其註冊公司所有

安德烈斯王國

演出人員

呵！呵！呵！我就是法力無邊的遊戲仙人！平常我沒事就會飛上天空觀察一下王國的各種現象，並一一研究。另外國王還為我建了一座攻略圖書館，歡迎有興趣的國民過來提供資料哦！

遊戲仙人



G魔王

我就是棲息在魔王洞窟的魔王，對於令人“不屑一顧”的國產遊戲十分厭惡，畢竟10個遊戲9個爛，去玩實在傷身！！如果對遊戲有任何不滿、偏見，歡迎來魔王的洞窟一聚，讓我們把世間的爛遊戲一舉罵盡吧！

索特王

我就是安德烈斯王國的國王。在我的國度裡人人都為了要讓遊戲更好而貢獻一份心力。我的王國致力於遊戲的全面提升，希望在全體國民的努力下，遊戲工業會越來越好，越來越興盛。

藍斯洛

我就是「上港有名聲，下港有出名」的小藍，什麼！你都沒有聽過，那你怎麼在安德烈斯王國混啊！問我有什麼專長～有啊！不務正業、好吃懶做、為非作歹、欺善怕惡等等…但我小藍最利害專長就是～搶小孩子的糖果！
~~~

鐵匠歐茲

王國中工藝技術最高、最負盛名的鐵匠歐茲就是我啦！平常我都會待在歐茲鐵匠舖裡，負責製作石盤，有時也會接受國民的委託製作一些器具供他們使用。

沙雷納

噫！什麼自我介紹，真麻煩！我就是聖獨角獸騎士團團長沙雷納，專職負責國王、公主及王城的安全。除了保安的工作外，我也負責輔助公主主持遊戲向上委員會的工作，除了這些之外，沒事別吵我！

蕾蕾公主

什麼，要介紹蕾蕾給大家嗎？人家是安德烈斯王國的小公主啊！興趣是摘花、彈鋼琴，還有到花園和小鳥和狗狗玩。我每天都到遊戲向上委員會一下下，和沙雷納玩一下，大家可以來委員會來看蕾蕾喔！

尼爾斯

我是王國的賢者，我的工作就是協助國王及仙人處理王國中的大小事物。我沒事就會在王國中到處閒晃，喝喝茶、聊聊天，多多吸收知識，希望可以幫助更多國民囉！

阿雷斯

什麼是勇者？有為了人民、國家、正義而挺身而出的英勇勇者，也有整天遊手好閒，無所事事的無能勇者，而我是哪一類呢？我只是過自己想要的生活，能夠保護身邊重要的人，不依靠他人而能自力更生的平凡人，這就是我，安德烈斯王國人們口中的勇者—阿雷斯。



永遠的  
**亞瑟王**  
Last Kingdom

亞瑟再世



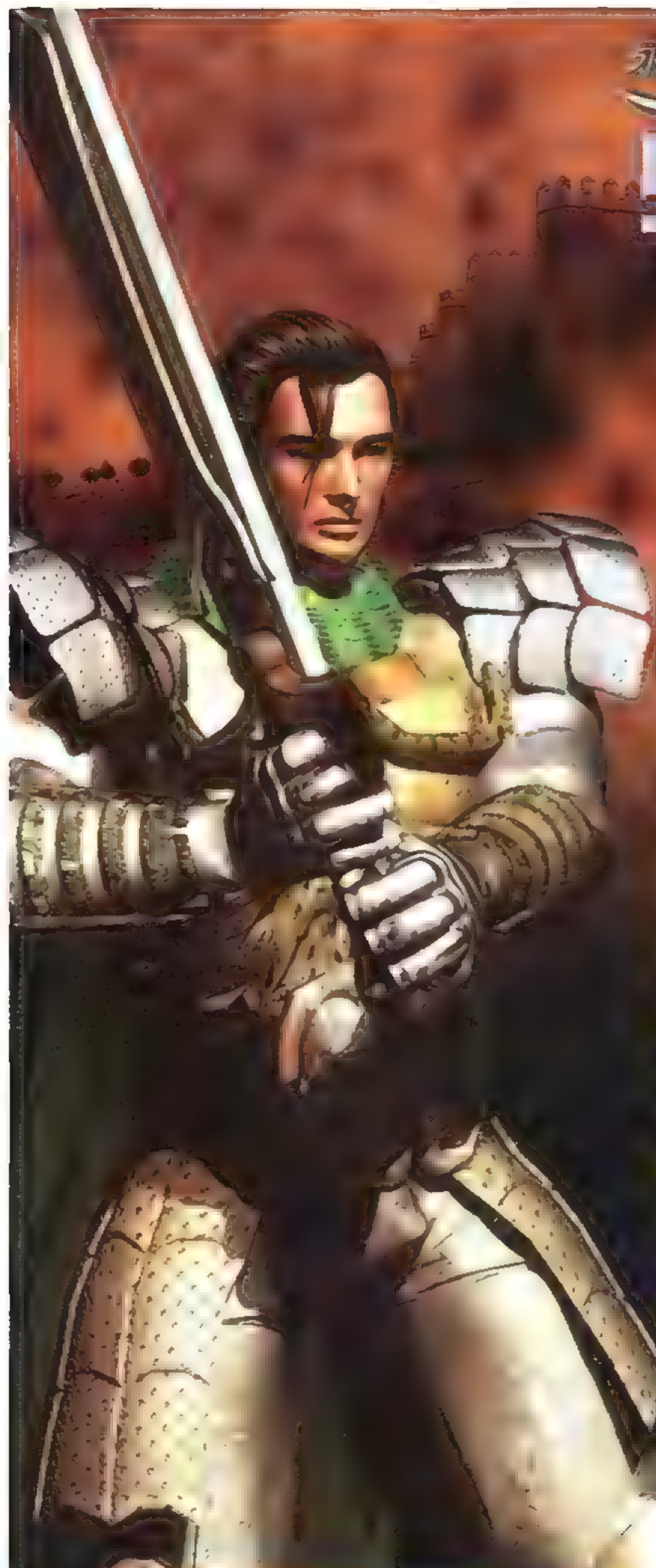
唯我獨尊

一場抵抗迫害的英雄戰役

一次次拯救生靈的導火線

全球首播 亞瑟王傳奇online

2月1日至線引爆！等你來搶攻！





## 與眾不同的線上遊戲創新系統

### 新感覺即時戰略

融合RPG、即時戰略、策略及戰術，首創唯一的萬人線上遊戲。

### 突破老舊的練功模式

地穴探險、國家戰爭、多元化升級形式。

### 團隊作戰才是致勝關鍵

陸空協同、交替支援、戰場指揮官相互合作，才是大贏家。

### 全民公投、元首自己選

完整的投票制度，元首外交、國家策略、權權在握。

### 部隊挑選、裝備更換、應有盡有

行動快速的魅影部隊、地面部隊點星自走炮、射空殺手公敵、各類防空飛兵、精銳圖出。

### 超完美的戰略功能

元首組織軍團、戰略地圖指示作戰目標、發佈全國戒嚴令。

### 一場永無止境的萬人戰役

60秒開戰、24小時警戒待命、隨時增援，讓我們來場世紀的萬人線上即時戰略戰。

## 史上首款萬人即時戰略遊戲

12月25日起、全省網咖公開試玩

1月7日起正式上市開戰





史上最強的萬人線上即時戰略遊戲



破曉 COMMANDERS  
TACTICAL 銀河系

<http://www.tcommanders.com.tw>



# 真世界

www.darkages.com.tw

史上最有內容的網路遊戲

等待 是為了提供更完美的線上遊戲

抱歉 讓大家久等了

最有內容的真世界需要更多的時間去創造

抱歉了 請您再等一等

我們的遲到必定會讓您覺得等待是值得的

再多的抱歉 再多的等待 只為了提供更完美的真世界



經典遊戲「X-COM幽浮」最新鉅作  
 第三人稱射擊遊戲年度代表作

上市熱賣中



# 警戰

**高科技強力武器**  
 驚奇刺激快感，射擊威力十足

**寫實逼真3D遊戲畫面**  
 細緻的遊戲畫面，流暢的操控動作，特殊的戰鬥場景

**TV GAME般痛快淋漓**  
 源源不絕的道具裝備，外星人三兩下即殲滅



捷友資訊科技股份有限公司  
 APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.  
 台北市南港區經貿二路67號1樓  
 TEL: 02-2761-1111 FAX: 02-2761-1112





# 打敗**獸魔**惡勢力 成為真正大**英雄**

首創線上連線 即時對戰 **RPG** 大富翁類型

**四合一** 超強遊戲

扭轉命運輪盤，英雄戲魚大翻身...

以前這個 世界上是充滿魔獸的， 只不過當時，

人類和魔獸維持著和平共存的關係，

直到大魔王出現的那一天...

主角原本是一個手無縛雞之力的笨小子，

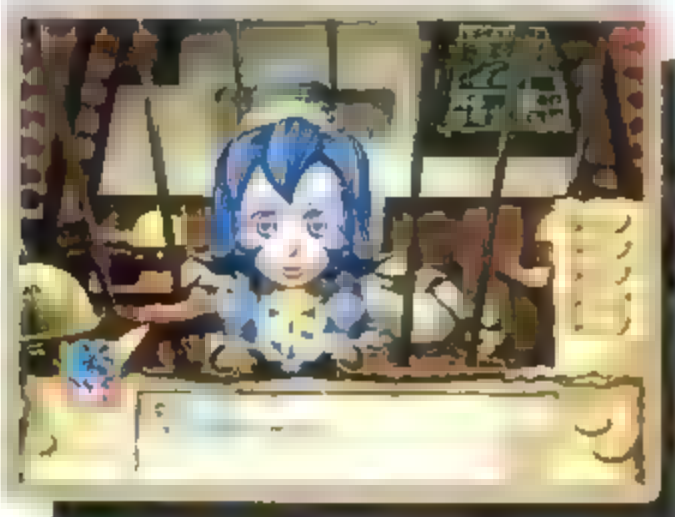
在偶然的機會撿到一顆的寶石；

原來這是天神的選擇，

一個可以打倒魔王命運的勇者啊...



獨特大富翁另類玩法，步步驚奇樂趣多



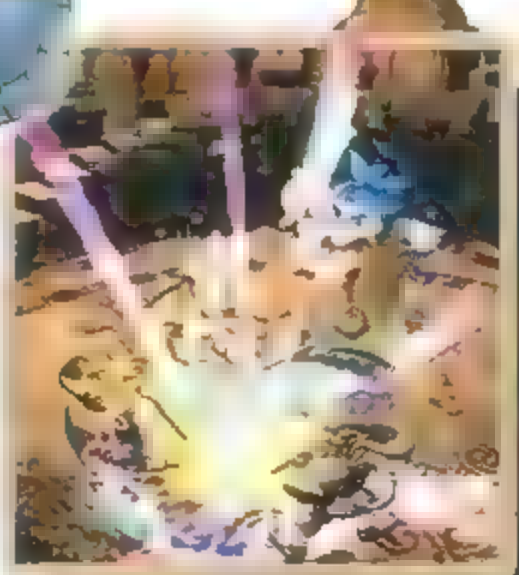
800多種神奇道具  
，讓你呼風喚雨聯聯叫



九人即時連線作戰 畫面刺激絕不冷場



九種職業挑戰多，誰當英雄自己選



線上分team競爭 豐富變化樂趣多



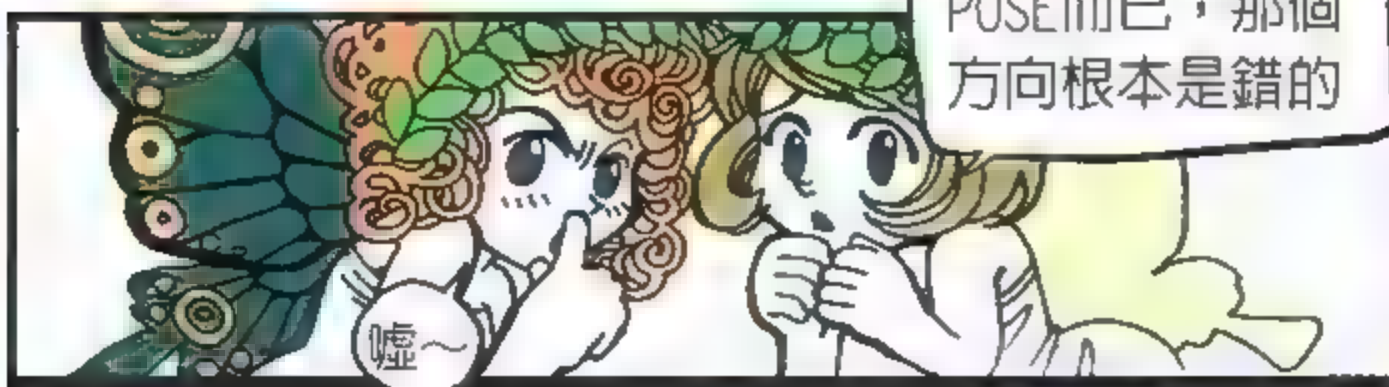
勁腦筋 · 魔法無邊







廣告神殿等待大家來參拜歐！



|               |                 |
|---------------|-----------------|
| 華義國際 .....    | 封底              |
| 智冠科技 .....    | 封面裡 1、18-27     |
| .....         | 214-221、312-314 |
| .....         | 364-376、封底裡     |
| 羅技電子 .....    | 2-3             |
| 易吉網 .....     | 9               |
| 捷生資訊 .....    | 10-12           |
| 捷友資訊 .....    | 13-14           |
| 尖端出版社 .....   | 15              |
| 精訊資訊 .....    | 17              |
| 台灣光榮 .....    | 28-30           |
| 宇峻科技 .....    | 31-33           |
| 弘煜科技 .....    | 34-37           |
| 帕米爾資訊 .....   | 38-39           |
| 英特衛國際 .....   | 40-41           |
| 遊戲橘子 .....    | 58-63           |
| 因思銳 .....     | 64              |
| 大宇全球網路 .....  | 106-107         |
| 估優 .....      | 108-109         |
| 漢堂國際 .....    | 110-112         |
| 香港智傲 .....    | 113、115、117-119 |
| 軟體世界叢書組 ..... | 114、116、360-361 |
| 大點科技 .....    | 120-122         |
| 台灣帝技館如 .....  | 123-127         |
| 光譜資訊 .....    | 128             |
| 英寶格 .....     | 150-153         |
| 松崗電腦 .....    | 154-156         |
| 大宇資訊 .....    | 178-189         |
| 風雷時代 .....    | 190-191         |
| 新瑞獅 .....     | 192-193         |
| 飛玩資訊 .....    | 206-207         |
| 名字資訊 .....    | 208-209         |
| 旭力亞數碼科技 ..... | 210-212         |
| 伊思儷超媒體 .....  | 213             |
| 寶網電子 .....    | 222-224         |
| 極真科技 .....    | 306-307         |
| 電腦公會 .....    | 358-359         |
| 電腦玩家雜誌社 ..... | 362             |
| 全球歡樂盒數位 ..... | 363             |

### 廣告森林神殿參加熱線

|       |     |                      |
|-------|-----|----------------------|
| 愛德琳女神 | 曾玉琴 | advertise@swm.com.tw |
| 凱莉小天使 | 穆雪芬 | kelly@swm.com.tw     |
|       |     | 高雄專線 (07) 8151063    |
| 珍妮小天使 | 陳宜臻 | jany@swm.com.tw      |
|       |     | 台北專線 (07) 8151063    |



夏 色

恋の物語



# 恋の物語

中文版



高中最後的暑假，正是最有趣、最忙碌的時候，既要上暑期輔導課，晚上又要打工，更想好好地玩個痛快！於是你便嘗試和班上的女孩子約會，在外頭邂逅各式各樣的人，周旋於眾情人之間...

三個星期之後，你帶著旅行的心情，邀請心愛的女孩一起回到故鄉探望時，父親卻迫不及待地介紹一位女孩給你...  
「這就是你的未婚妻了！」

天呀.....十八歲這年的夏天，突然發生如此重大的事件，情感夾在情人和未婚妻之間，前途又走到了升學或繼承家業的分歧點.....

你究竟要如何決擇呢？

## ◆角色與地圖世代變換系統

每個女性角色都有許多個潛在性格。即使是同一個問題，在重玩遊戲時，同樣的對話選項所得到的反應未必相同，倍增戲劇性與豐富度。而所在的春河市，每進新遊戲，結構都會有所變化。上次發生事件的地點，這次卻不存在，隨時抱持新鮮感，探索春河市。

## ◆CG欣賞模式，可以慢慢欣賞曾經發生過的事件全圖。

## ◆提供音樂盒模式，可以欣賞所有精彩的背景音樂！

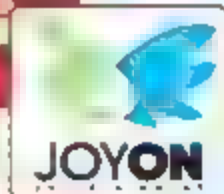


HuneX

熱情發售中



台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8  
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061  
<http://www.kinginformation.com.tw>

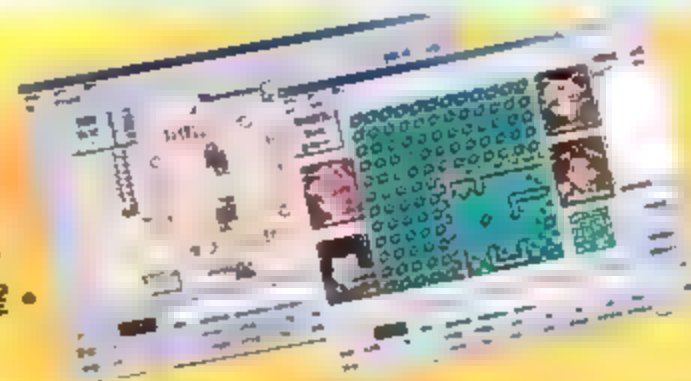


客服專線 02-2999-6872

© 2001 Kinginformation Co., Ltd. under license from HuneX Co., Ltd. © 1999 HuneX Co., Ltd.



「精訊遊戲線上-GameMate」是精訊資訊特別為喜歡玩遊戲的朋友所設計的「遊戲配對系統」，您可以在家中的電腦開啟「聊天伺服器」或「遊戲伺服器」，現階段系統可以外掛伺服器：「聊天伺服器」、「喜果 Celebration 伺服器」及「撲克 Celebration 伺服器」，包含了 撲克、九九、大老二、撲克 第四種撲克遊戲 與 喜果遊戲、喜娃喜果的聊天室。歡迎至本公司網站，點選「精訊遊戲線上」一起聊天玩遊戲！！





原起不滅

一百年後，讓我們把這塊土地上的故事  
繼續說下去

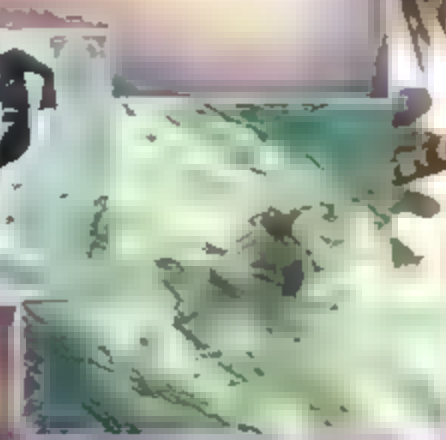
# 巴冷公主

Princess Banenn

魯凱人靈魂深处的愛情

冒險 神秘 與純真

款擺在太平洋上的「鯨之島」，飛魚、雲豹、百步蛇的傳說，  
隨著魯凱人歌聲喚醒的深霧裏，  
百合花哭泣，  
在憂傷而遠遠的歌聲中，公主與百步蛇王相遇……



第一部改編台灣原住民凄美愛情傳說的ARPG遊戲大作



# 獵人

魯凱人視獵人為大男人與英雄，必須獵滿六頭大山豬，才可以公然佩帶百合花，除了表揚他們和獵物搏鬥的英勇，更表達他們分享獵物給族人與老弱婦孺。

# 百步蛇

在魯凱及排灣族的傳說裡，百步蛇是孕育人類的祖靈，而百步蛇王-阿達禮歐也是神秘的達魯巴林湖〈今天的大鬼湖〉守護者。

# 公主

在魯凱族的傳說中，有一個與百步蛇相戀而嫁到大鬼湖的公主——巴冷，她的故事與形象，一直流傳在部落的歌聲中。



© 2001 Zong Chin Technology Corporation



的孩子，

在廣闊的山野叢林中，

肆意奔馳戰鬥！！

結合智慧 團結 創造

友情與生命

重現原住民們戰鬥的

意義與樂趣

# 巴冷公主

Princess Banenn

魯凱人靈魂深處的情

冒險 神秘 與純真

呼喚日月山川之力 重新打造戰場

日月山川風火六大屬性自然魔法，三十種魔法熱鍵迅速切換，依照敵人屬性、氣候變化不同攻擊形式，效果豐富多樣任你搭配！

採集自然原料 任憑打造

收集20種原料藥材，依照種類、順序搭配打造上千種原住民道具武器。更換裝備，除了人物造型變換外，攻擊威力與視覺效果都有不同的提昇與展現。



第一部改編台灣原住民凄美愛情傳說的A-RPG遊戲大作





全3D即時運算  
廣闊場景無限延伸

全3D即時運算出廣闊山林原野，  
富生命力的原住民村落，  
自由調整角度視野，  
獨特震動戰鬥效果，  
斷路擊退再戰  
與激烈戰鬥全新動作感受



曾智科技股份有限公司  
<http://www.zc-tech.com> <http://www.zc-tech.com>

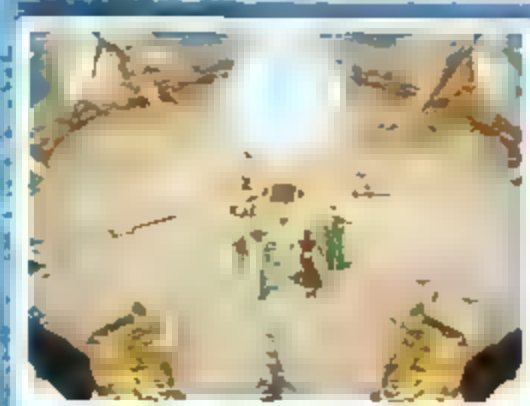
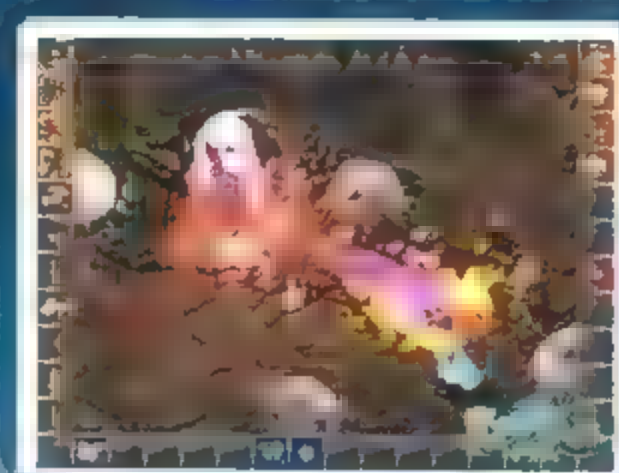
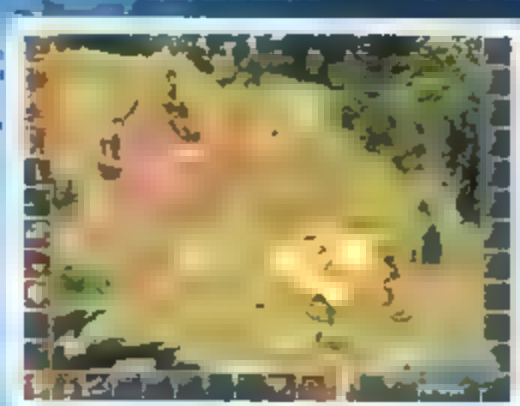


曾智科技股份有限公司  
Zeng Chi Technology Corporation  
[www.zc-tech.com](http://www.zc-tech.com)



# 紫青颺九天 血劫染萬里 前世情未了 今生緣再續

前世，南海掌門、天宮樓主。  
今生，少男邵英、少女姚織。  
不變的真情，不變的心，  
卻要面對同樣可怕的敵人——血神子！  
前世，不幸雙雙犧牲！  
今生，奇蹟能否出現？



- 前世今生 劍仙輪迴再續前緣
- 正邪鬥法 三界法寶各顯神通
- 擬真場景 仙境魔界對比鮮明
- 即時戰鬥 屬性剋敵考驗反應
- 靈珠系統 親手培養超強道具
- 紫青雙劍 合體威力血魔辟易

神 秘 多 變 的 蜀 山 世 界 永 不 凋 零 的 劍 仙 傳 奇



還珠樓主超凡入聖的妙想、天河倒瀉的筆力重現，蜀山劍仙再領風騷！

蜀山劍俠傳奇新章，仙魔鬥法衝突再現，正與邪、善與惡，化作萬千劍虹糾纏人間——



蜀

A destined calamity of zu

山外傳

紫青劫



動作太慢就沒得賺囉!

A Destined Calamity of ZU

# 蜀山外傳

## 紫青劫

### 蜀山外傳 藍光碟機

蜀山外傳給你賺不完的好禮，讓你遊戲玩個痛快、  
片子看個夠本、娃娃抱個過癮！



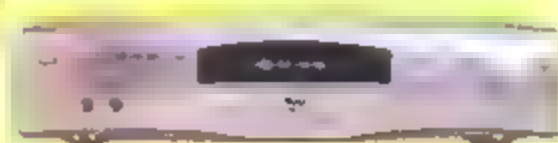
**穩賺**

即日起購買

「蜀山外傳 紫青劫」原版遊戲，  
憑遊戲內亞藝影音租片現金折價卷，  
到全省的亞藝影音租片，  
一律折價**20元**，不限租片種類

**快賺**

到全省亞藝影購買蜀山外傳  
可以獲得水靈娃娃，限量200名，  
先賞先拿！



圖片僅供參考，獎品以實物為主

**想賺**

剪下蜀山外傳使用手冊中的印花  
(或截角)，貼在名信片上並寫  
下詳細姓名、聯絡電話、地址、  
E-mail信箱寄到：

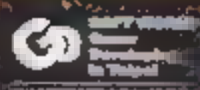
115台北市南港路2段99-10號  
蜀山外賺活動小組

即可參加**DVD Player**摸彩活動，  
只有10台，速度要快。

DVD摸彩活動截止日期：2002年1月31號 (郵戳為憑) 中獎名單公佈於3月號之軟體世界雜誌



軟體世界 智冠科技股份有限公司  
<http://www.soft-world.com> <http://www.cac.com.tw>



亞藝影音  
<http://www.cac.com.tw>



# 蜀山外傳

A destined enmity of 2x

## 紫青劫

捲入一場前世今生的愛戀……

穿越時空的愛與恨



暖冬的戀愛季節裡，有著特別溫馨與甜蜜

戀愛指數推薦曲

紫青劫-推薦曲

愛自由

藍色微笑

回憶信箋

承諾

下載方式 鈴聲下載 按\*149\*111\*下載編號#按發送鍵即可

戀愛指數推薦曲

1572

紫青劫

1573

蜀山外傳

1574

紫青劫

1575

蜀山外傳

下載方式 圖案下載 按\*149\*112\*

下載編號#按發送鍵即可

1576

紫青劫

1577

蜀山外傳

1578

蜀山外傳

1579

蜀山外傳

想要更了解更多鈴聲及圖檔請至

速傳網站www.fetnet.net電玩配樂/電玩卡漫

中華音樂網www.chinamusicnet.com手機館

\*每次下載只要3元收費(以收到簡訊與否為依據)

\*本項服務適用與支援此項服務功能的手機(如欲了解請至速傳網站查詢)





那一縷清晨天光影

彼一斜晌午黃昏雨

又一個夜闌深闌夢...

我們就在這個夢裡反覆貪圖著自己的愛戀...

# 紅樓夢

續

京華風雲

情未終 夢正濃 寸寸相思與君同

將中國古典名著紅樓夢的曾惡歡愛變成張愛玲式的淋漓痛快



中國正要走入另一個年代，我們的愛情，也正要展開……



動。

◆創新策略刺激  
能戰鬥系統。讓你  
也可以參與革命運

性提高。

◆合規律動畫。互動

製作。靜態場景圖

◆場景採3D模式

、下棋等。

◆內容趣味小遊戲。如射擊、經營農場

畫風、人生歷程之不同而異。

◆結局發展依個性、職業、婚姻狀況、

自己的戀愛故事。

由度。你可以自己發展屬於

◆遊戲發展過程富充分的自

空之中。

感。將玩家拉回到當年的時

◆遊戲劇情具體濃烈的革命情

。耐玩度高。

◆遊戲主角劇情多變。可追

求之女生很多。故事性豐富

。耐玩度高。

◆豐富多變劇情。除人物發

成之外。另外添加了戰鬥、

商場經營、學校管理等不同

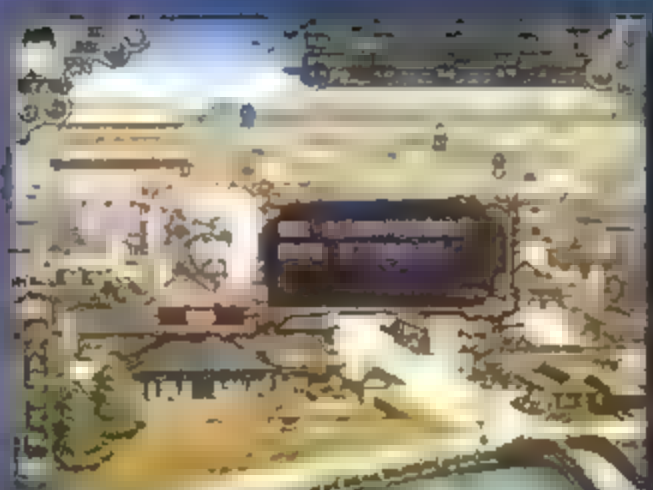


把世代交替的掙扎苦悶與學校沒教的男女情事講個清楚明白





# 各路熱血英魂·大會師!



主武將之遊戲系統更是出神入化，體驗600人以上武將戲劇性人生



增強武將的戰術，運用各種攻勢和妖術在戰鬥中發揮得淋漓盡致

義兄弟、勁敵、宿仇的人際關係表現得入木三分，相互間也可能締結連理，刻劃出多麼玄奧的劇情



涵蓋51年份的劇本，不論從哪一個年代開始，您都能領略到變化激烈的三國時代





歷史模擬遊戲

# 三國志

# VII

Windows 95/98/Me/2000  
●中文版 ●1,800元

好評熱賣中



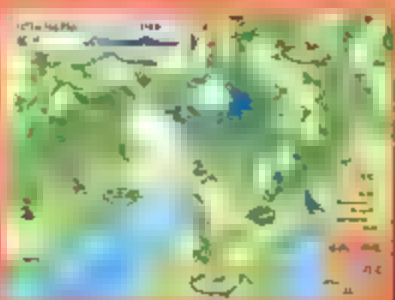
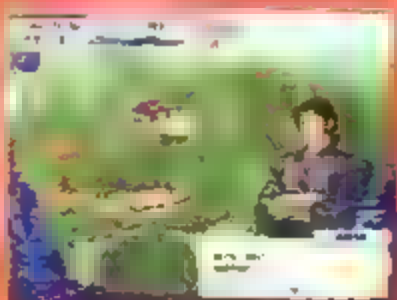
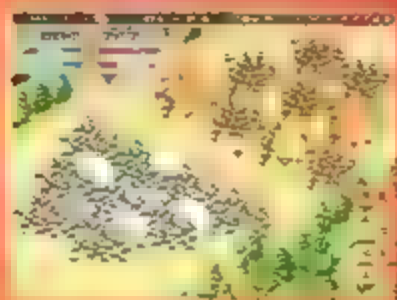


REKOEITION GAME

元月下旬  
上市

# 太閤立志傳IV™

Windows'95/98/Me/2000/XP版 ● 中文版 ● 1,350元



臺灣光榮綜合資訊股份有限公司

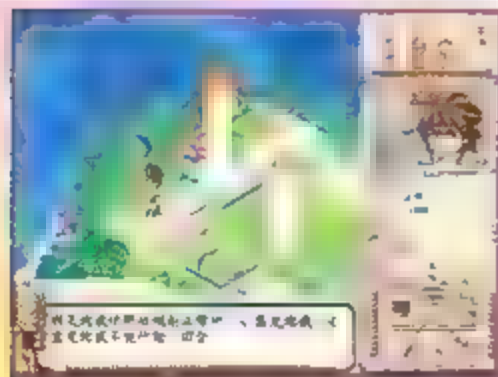
台北市信義區松仁路89號5樓D室  
TEL:(02)2345 0020



# 大富翁2

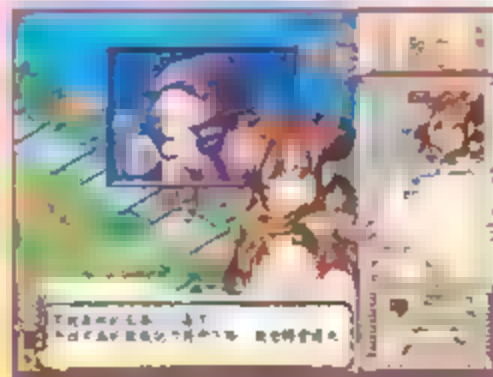
## 世界之雄

2002年1月發售預世



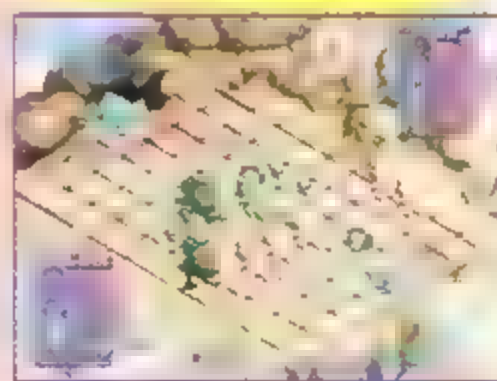
邪天的破魂劍法威力更勝當年，  
連小魚兒也着了道了

另類式成語造句猜謎，各位  
玩家能夠答對幾題？



小仙女張菁被惡巫委陷害了，  
親愛的玩家您能幫助她嗎？

戰略小遊戲勇者”逗”惡龍，  
考驗您的軍棋部署能力



宇峻科技股份有限公司  
UserJoy Technology Co., Ltd.

服務電話：02-82269989 轉分機 103~105  
我們的網址：<http://www.uj.com.tw>

軟體世界  
華碩科技股份有限公司



# 超時空英雄傳說

英雄原世  
PRESENCE

## 完全攻略本

比超厚說明書更詳盡  
探討更深入的遊戲書！！

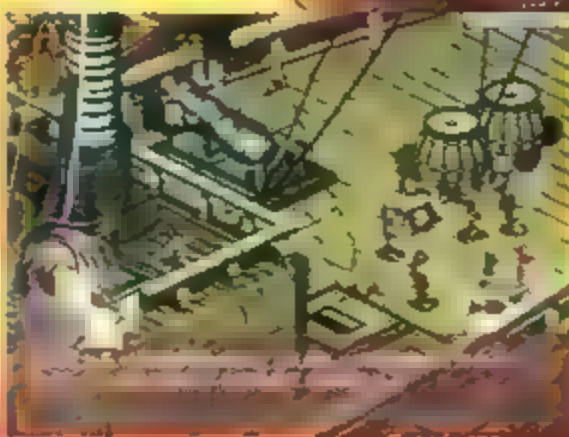
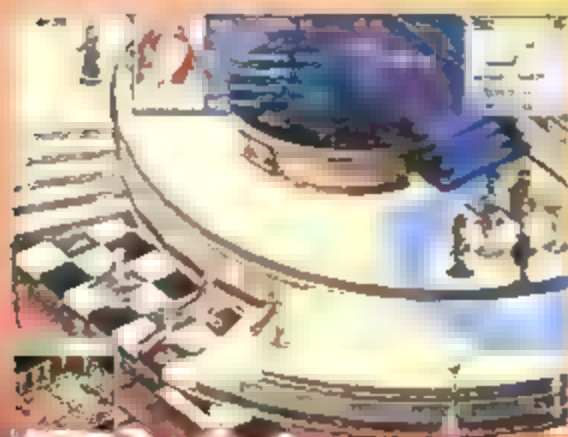
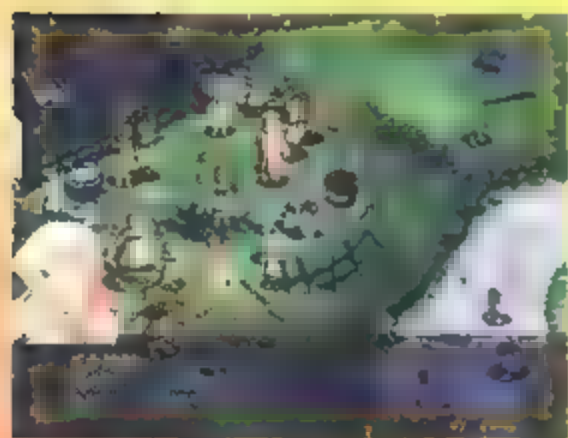
私房 攻略技巧，佔盡電腦AI便宜

發掘 隊員潛能，絕妙的角色培育法

結局 分歧路線大公開，亂世英雄情歸何處

神兵 利器分佈路線全記載，祕寶輕鬆入手

建議售價 250元



宇峻科技股份有限公司  
UserJoy Technology Co., Ltd.

服務電話 (02) 82269989 轉分機 103 105  
我們的網址: <http://www.uj.com.tw>  
E-Mail: [service@uj.com.tw](mailto:service@uj.com.tw)



軟體世界  
軟體科技股份有限公司



# 狂銷熱賣大相送

精・典・套・裝・包

買『楚留香新傳』普及版  
+『大富翁世界之旅』  
兩套原價898元

限量特惠價499元



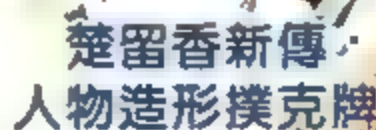
買『楚留香新傳』普及版  
+『新絕代雙驕』DVD黃金版  
兩套原價1398元

限量特惠價499元



買『楚留香新傳』精裝版  
+『新絕代雙驕貳』DVD精裝版  
兩套原價1598元

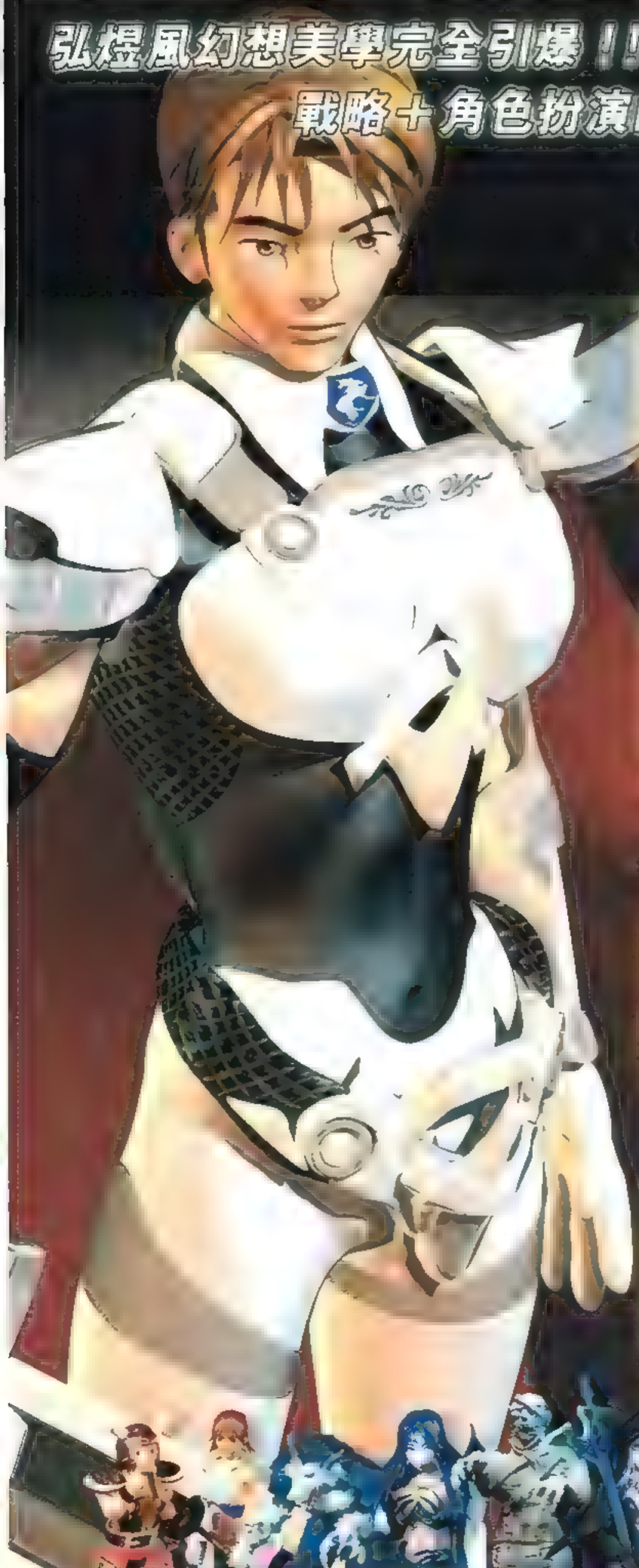
限量特惠價699元





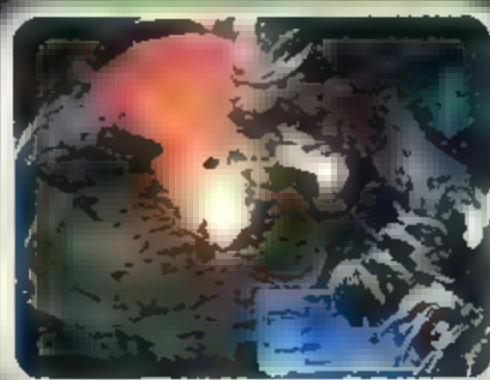
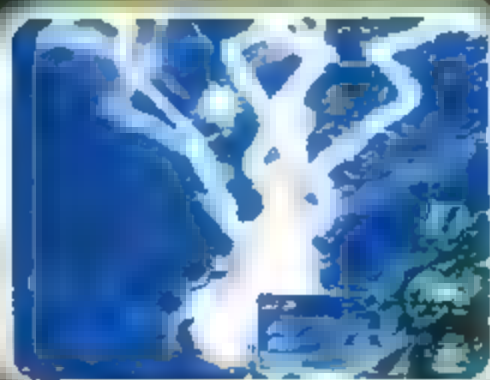
弘煜風幻想美學完全引爆!!

戰略+角色扮演的頂級樂趣再次向你襲來!!



■立體思維與戰略

高低與方向的戰略思維導入，再加上真實的屬性相剋系統，百分之百的戰略體驗，絕對值得您親身體驗。



■超高密度真享受

全畫面細緻魔法效果，每秒30張高精細角色動作，每分每秒都將帶給您無可言喻的感官享受。



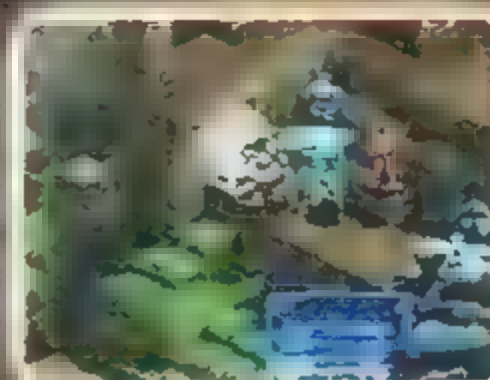
■自由組合真豐富

利用七種魔法石再加上組合排列系統所衍生的魔法球特效，除了給您震撼的聲光效果，更給您無限自由的組合空間！



■體貼方便真貼心

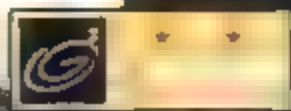
最容易上手的視窗化介面+直覺性操作系統設定，沒有隔閡障礙的遊戲空間為您而開！！



台灣地區總經銷

第三波資訊股份有限公司

總公司：台北市信義區信義路五段7號5樓505室  
電話：(02)2723-8888  
分公司：台北市中山區中山路二段15號2樓202室  
電話：(02)2521-8888  
傳真：(02)2521-8889  
網址：http://www.thirdwave.com.tw



生產製造/發行

弘煜科技事業股份有限公司

FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.  
台中市 403 台中港路一段 152 號 22 樓之 5  
TEL: (04)2322-2885 FAX: (04)2322-2971

www.fy.com.tw



# 獸王

宿命之戰

就在永不停息的征戰之役裡再次展開!!!



狂熱期待 終於登場!!!



2001年歲末年終超大作！！  
佳評如潮，數萬玩家瘋狂推薦！！  
榮登電腦遊戲世界期待第一的頂級RPG！



# 幻翼傳說

Wings of Symphonia

麗卡與魔獸的冒險



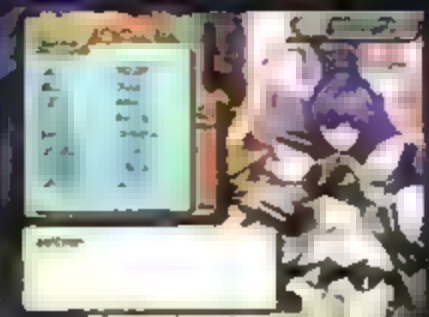
角色扮演+電子寵物=樂趣滿百!!  
錯過今冬，機會不再!!?

熱情發售中!!



**操作方便**

最簡單方便的操作設定，  
5-99歲都能享受幻翼傳說所帶來的無限驚奇啊!!



**輕鬆上手**

體貼的安裝導引設計，  
不管您會不會使用電腦，都可以盡情享受遊戲樂趣啊!!

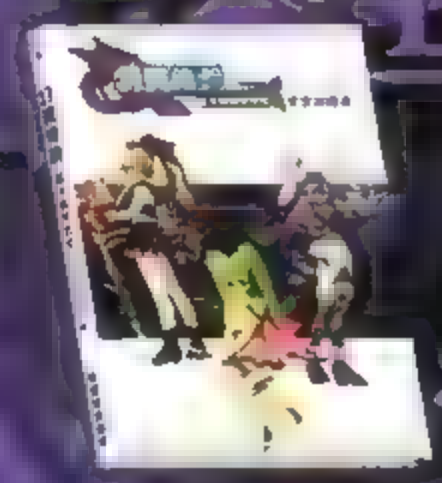


**豐富內容**

電子寵物的樂趣、角色扮演的醍醐味，  
迷宮探索的樂趣與異世界的驚奇冒險，  
幻翼傳說的豐富內容，就等著您來發掘!!



+



=

**只要**

**\$699**

原價\$599

原價\$399

現在買還送價值399元的幻翼傳說完全攻略本!!  
讓您不再有卡關的煩惱!!



弘煜科技事業股份有限公司 www.fy.com.tw  
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD. 台中市台中港路一段152號22樓之5







**附贈全方位麻將秘笈**  
**讓你菜鳥變至尊!**

**讓您久等了!!**

感謝超過十萬遊戲迷的熱情支持,  
締造至尊麻將2(麻將鐵公雞)空前銷售佳績!  
穩坐國內麻將遊戲第二龍頭寶座!!

**今年我們又來了!**

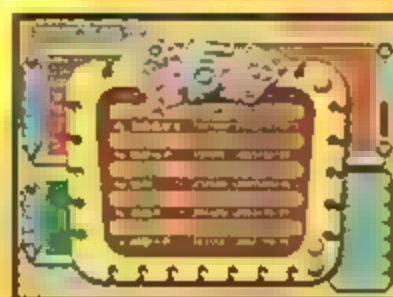
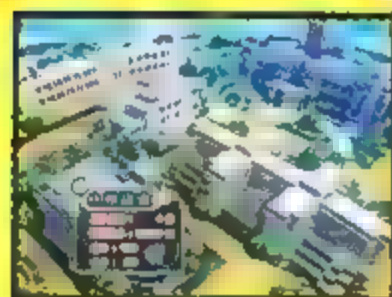
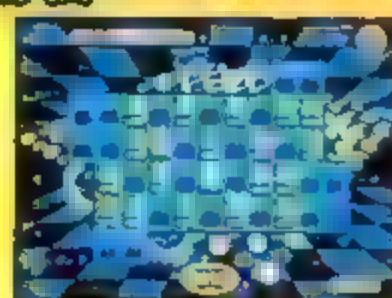
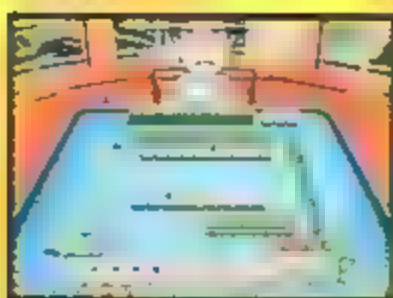


遊戲特色

- 全方位的麻將遊戲，自由度最高，滿足所有玩家的喜好。
- 初級，中級，高級三段式人工智慧 (AI)；挑戰你的牌技。
- 緊張刺激之餘，還將進入輕鬆小徑；調整心情，再戰方城!
- 單機、網路兩相宜；四人不多、兩人不少；歡樂盡在其中。

**東風起，戰鼓擂：打麻將，誰怕誰!**

★ 二人單挑，四人大戰，  
悉聽尊便!



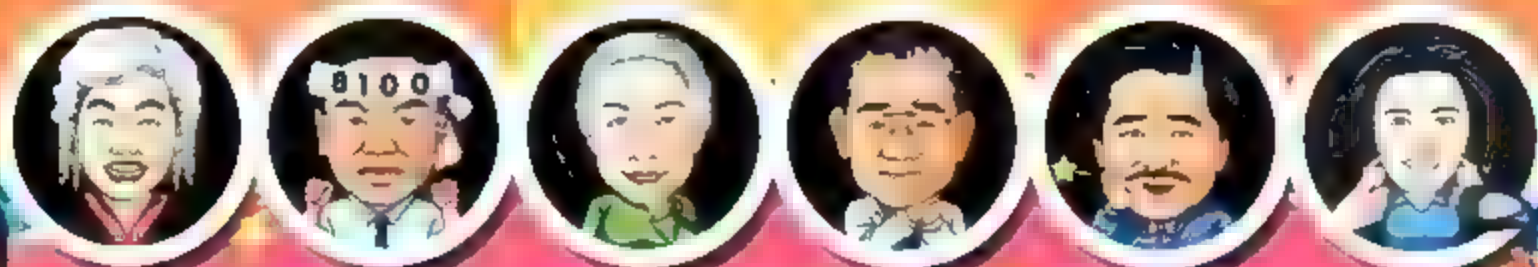
★ 夢激動！小心臨中風！  
精緻小遊戲，呼您放輕鬆!



★ 支援網際網路，  
區域網路，挑戰四方英雄!

★ 胡進總統府，勇闖五大關卡!  
網路相爭，排行榜見輸贏!

★ 三種規則，六套玩法，  
台數，底台，插花，完全自訂!



**三種規則，六種玩法，保證物超所值!**

**正宗台灣十六張，香港十三張，日本十三張，全部收錄!**



首創回語式爆笑配音  
對白語句高達3000句!

# 至尊麻將3

## 麻將高峰會

KING MAJONE 3 - MAJONE SUMMIT

搞政治必修學分：有事作秀，沒事打麻將！！



三人單挑，四人大戰，台戲，底台，插花，完全自訂！

台北縣三番市康寧路 125 號 2 樓 02-2981-0312  
**帕米爾資訊股份有限公司**  
 PAMIRS CORPORATION  
<http://www.pamirs.com.tw> 或 02-2981-0312

總經銷 代表號 02-8226-5677  
**大宇資訊股份有限公司**  
 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.  
<http://www.softstar.com.tw>



全家便利商店



# EVERQUEST

## SHADOWS OF LUCLIN

www.everquest.com

### 無盡的任務 1.5代：黯影女神

踏入女神之月，30個光明與邪惡佔據的區域

黯影魔力與新技能：  
法術暴走、魔獸之術、無心之前、永恆難忘等...

超級3D圖形引擎，重新製作的全世界、角色，體驗前所未有的冒險生涯

迎接新到來的冒險者：虎人與獸王



英特衛多媒體





精銳特種部隊

全數身陷敵陣

眼前唯一生路

CODENAME:

OUTBREAK

# 殺出重圍

WWW.CODENAMEOUTBREAK.COM

年度最佳FPS遊戲



光華發行 全面製作  
英特衛多媒體

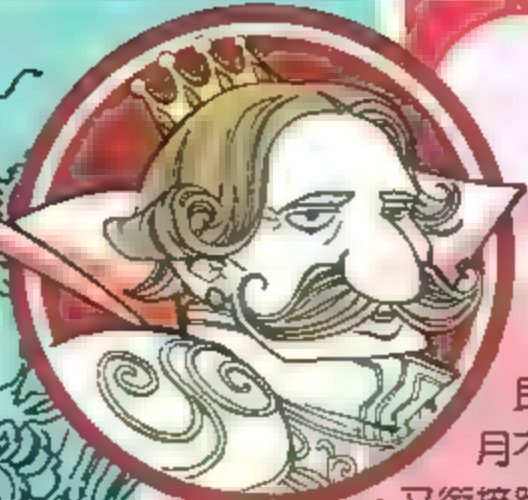
TEL: 1821888878 FAX: 1821888878  
http://www.interwise.com.tw





軟體世界

# 安德烈斯王城



各位親愛的國民們大家好！本月不但適逢聖誕節，又銜接跨年度的元旦假期，連續的假日成為各工坊發行新遊戲的重要檔期，許多強勢的遊戲在本月紛紛出籠，讓國民排行榜因此熱鬧了起來。比較值得注目的是，漢堂工坊的年度RPG大作——幽城幻劍錄，甫一推出便擠進前三名的寶座，想必後勢看漲，君無戲言！另外，光榮工坊的三國志Ⅷ，在一片三國遊戲的熱潮中殺出重圍，奪下第一名的寶坐，不愧是老字號的老牌子遊戲，在此賜獎章一座加以表揚。



嗨！我是御用商人柯里克(呵，不好意思，本月再度變臉><)，本月由於各工坊推出了強勢檔期遊戲，使得各商店也熱鬧了起來！銷售前十名中，有三名是新登場著，分別是：尋秦記、幽城幻劍錄，與三國志Ⅷ中文版。對了，本人經營的皇家商號於本月正式開幕，相信各位都拿到慶祝開幕的免費遊戲了吧，有空別忘了到我的皇家商號來看看有什麼好貨哦！！

## 回國士榜名單

|     |       |    |
|-----|-------|----|
| 第一  | 幽城幻劍錄 | 漢堂 |
| 第二  | 三國志Ⅷ  | 光榮 |
| 第三  | 尋秦記   | 大宇 |
| 第四  | 三國志Ⅶ  | 光榮 |
| 第五  | 三國志Ⅵ  | 光榮 |
| 第六  | 三國志Ⅴ  | 光榮 |
| 第七  | 三國志Ⅳ  | 光榮 |
| 第八  | 三國志Ⅲ  | 光榮 |
| 第九  | 三國志Ⅱ  | 光榮 |
| 第十  | 三國志Ⅰ  | 光榮 |
| 第十一 | 三國志Ⅷ  | 光榮 |
| 第十二 | 三國志Ⅵ  | 光榮 |
| 第十三 | 三國志Ⅴ  | 光榮 |
| 第十四 | 三國志Ⅳ  | 光榮 |
| 第十五 | 三國志Ⅲ  | 光榮 |
| 第十六 | 三國志Ⅱ  | 光榮 |
| 第十七 | 三國志Ⅰ  | 光榮 |
| 第十八 | 三國志Ⅷ  | 光榮 |
| 第十九 | 三國志Ⅵ  | 光榮 |
| 第二十 | 三國志Ⅴ  | 光榮 |



(以上讀者可獲得 遊戲軟體，中獎者獎品已於12月15日以前寄出)



# 國民

## 排行榜

●統計日期：1月3日-12月5日 ●資料來源：軟體世界第七次國民戶口調查表



**1 三國志VII**

●台灣光榮 ●戰略

↑上回1  
票數 55



**2 武林群俠傳**

●智冠科技 ●角色扮演

↑上回1  
票數 498



**3 幽城幻劍錄**

●漢堂國際 ●角色扮演

↑新登場  
票數 382



**4 超時空英雄傳說3**

●南夢宮 ●戰略

↑上回7 票數 275



**5 金庸群俠Online之神鵬大俠**

●中華網龍 ●線上角色扮演

↓上回3 票數 208



**6 新仙劍奇俠傳**

●大宇資訊 ●角色扮演

↓上回2 票數 198



**7 尋秦記**

●智冠科技 ●角色扮演

↑上回10 票數 154



**8 暗黑破壞神3資料片：毀滅之王**

●暴雪 ●動作冒險

↓上回4 票數 110



**9 幻翼傳說～露卡的魔獸教室**

●世嘉 ●角色扮演

↑新登場 票數 89



**10 櫻花大戰2**

●科樂美 ●戰略

↑新登場 票數 82

# 工坊銷售

## 排行榜

●統計日期：1月3日-12月5日 ●資料來源：各大商店



**1 天堂 水之都**

●網元科技 ●角色扮演

↑上回1 票數 1000



**2 金庸群俠Online之神鵬大俠**

●中華網龍 ●線上角色扮演

↓上回1 票數 1000



**3 尋秦記**

●智冠科技 ●角色扮演

↑新登場 票數 1000



**4 超時空英雄傳說3**

●南夢宮 ●戰略

↓上回4 票數 2918



**5 幽城幻劍錄**

●漢堂國際 ●角色扮演

↑新登場 票數 2835



**6 武林群俠傳**

●智冠科技 ●角色扮演

↓上回2 票數 2688



**7 暗黑破壞神2資料片：毀滅之王**

●暴雪 ●動作冒險

↓上回3 票數 2371



**8 三國志VII中文版**

●台灣光榮 ●戰略

↑新登場 票數 2284



**9 魔力寶貝**

●大宇資訊 ●線上角色扮演

↑上回10 票數 2249



**10 紅色警戒二資料片：尤里的復仇**

●西木 ●即時戰略

↓上回5 票數 2080

### 調查協力商店

北區 台興電腦 介安電腦 旭傑資訊 中興音樂 世新唱片 諾貝爾書城 基寶圖書 新宏發資訊 古今集成文化 展書堂文化 創世紀電腦 宇田電腦 龍武資訊 書耕電腦 幸福城  
 中區 東興電腦 益裕資訊 戰業科技 日本橋 三民書局 詠銘電腦 遠太電腦 麗軒書局 群欣電腦 易季電腦 順發3C豐順 諾貝爾書城 101電腦圖書 明標3C中清店 飛碟流行玩具城 新世紀書局  
 南區 明標3C博愛店 歸仁文化廣場 日本橋台南店 富均科技 北興電腦 光南 23C 日本橋高雄店 城市漫畫遊戲 順發3C豐順 有樂AME館



# 皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



又到了老編替國王開倉濟民的時候了，各位國民如果沒有收到令人滿意的聖誕禮物，別忘了每月到這裡參加王國的贈獎活動，也許幸運得大獎的就是你哦！本月除了國民戶口普查活動繼續大放送國民大獎——台碩Aspeed Zeus電腦外，為了慶祝由柯理克經營的皇家商號正式成立，每位國民不但都收到了免費的遊戲軟體，還有由光譜工坊提供給皇家商號的二十套富甲天下3可供抽獎，請拿出你的回函卡，選出正確的答案，讓自己具備抽獎的資格吧！

另外，皇家畫室也開始為期二個月的徵稿活動，請各位畫師們熱烈參與此次的「The Honor Reward」活動！詳情請見皇家畫室(P.46)，老編在此麻煩眾畫師們，把老編畫帥畫COOL一點啦～也許老編一高興，第一名的就是你也說不定，呵呵……（阿雷斯按：哇咧～～真是濫用公權力，球員兼裁判！><）

最後，在此說明一下，任何參與王國建設的投稿，都會得到S幣與經驗值，累積經驗值可以升級，讓你成為王國內的重要人物，累積S幣則可以兌換獎品，未來王國將在皇家商號推出一系列可兌換的獎品，包括遊戲與相關周邊等等，所以，請愛用S幣，多多收集S幣，一定會讓你得到意想不到的好處哦！

## 台碩 Aspeed Zeus 電腦



## AMD Athlon XP CPU





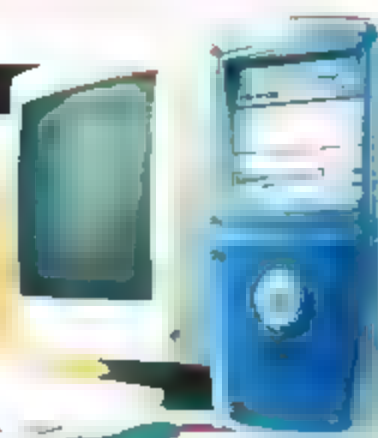
## The Lucky Reward

終於不能再賣關子了，噫，本月的國民大獎得主是：桃園縣 黃郁娟 恭喜你中獎並成為榮譽國民！請其他的人再接再勵，王國的財政至少還能

### 國民大獎得獎人公佈！

——台碩Aspeed Zeus電腦一台——

支撐到國民戶口普查活動結束為止，所以請大家好好把握機會，投的愈多，中獎機會愈大哦！



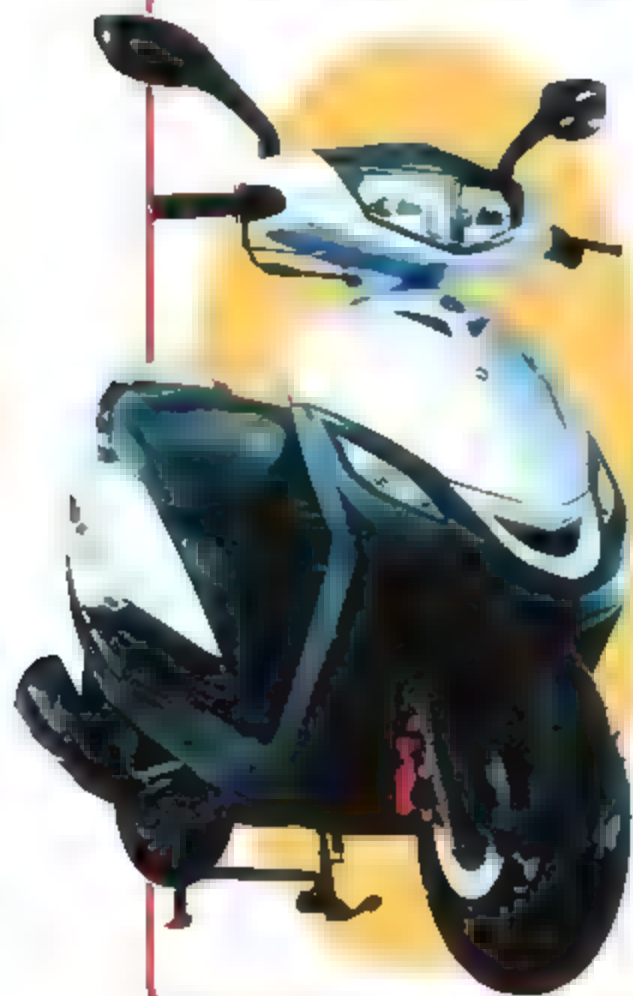
## The Honor Reward

### 新騎士誕生！！

——Xbox 一台——

聖獨角獸騎士團有新騎士加入行列了，於遊戲向上委員會、秘技開發室、魔王的洞窟等地方，奮戰不懈的，累積了130EXP與130S幣，不但由戰士升級為騎士，還一次抱走山葉機車、台碩電腦與Xbox一台！！有點小疑問是，立志成為王國騎士的人，怎麼可以到魔王那裡用黑魔術師的化名大罵王國的遊戲呢？不過這不能怪他，這是王國制度設計有漏洞的關係，所以，國王最後決定接受他在魔王那裡取得的經驗值與S幣，歡迎他棄暗投明，加入騎士的行列！在此言明，以後任何投稿的國民，請先確定自己目標，所以，在魔王處得到的經驗值，不能累計到其他地

方。同理，於遊戲向上委員會得到的經驗值，才能作為升級騎士的累積經驗值，不能與秘技開發室的賢者系經驗值或漫遊者旅店的勇者系經驗值累加，反之亦然！不過金錢還是萬能的，S幣可以累積通用！所以，范建翔再成為騎士後，經驗值為30EXP，另累積有130S幣，在此昭告大眾！未來還是會公布一連串的Honor Reward大獎，請沒有得獎的人不要氣餒，繼續努力！



## The Lucky Reward

### 大學者誕生！！

GameCube

在此恭賀肉燥成為王國中另一名大學者！原本已累積80EXP與80S幣的肉燥，本期再度獲得遊戲仙人的青睞，又獲得20EXP與20S幣，已達到由學者升級為大學者的資格，並得到The Honor Reward——GameCube一台，請再加把勁，成為王國中除尼爾斯外的另一名賢者已指日可待！肉燥在升級為大學者後，經驗值為0EXP，另累積有100S幣，特此昭告天下！



## The Treasure Jackpot

### 得獎者募集中...

#### 勇者獎

PS2 一台

得獎條件 由漫遊者晉身為冒險家 (EXP=100)

得獎候補 無><

救命詞～景氣不好生意清淡啊，怎麼都沒有人投禮詞，其他的大獎都送出去了耶！快來吧，我這裡可有漂亮的妹妹幫忙看店耶！快上門吧！不然等到PS3上了還在送PS2就糗了!!><。(P.340)



贊助單位 山葉機車 捷友資訊

獎品規格以實物為準 規格若有變動將另行告知 得獎者須自付贈品稅







## 「卡哇伊」大PK

相對於卡哇伊專區，這個版面放上大美女^^，各位男士在看完之後，記得把口水收回去啊^^



●京無 獲得30EXP、30G

美麗的蘇櫻，想必是很多多少男心目中的偶像



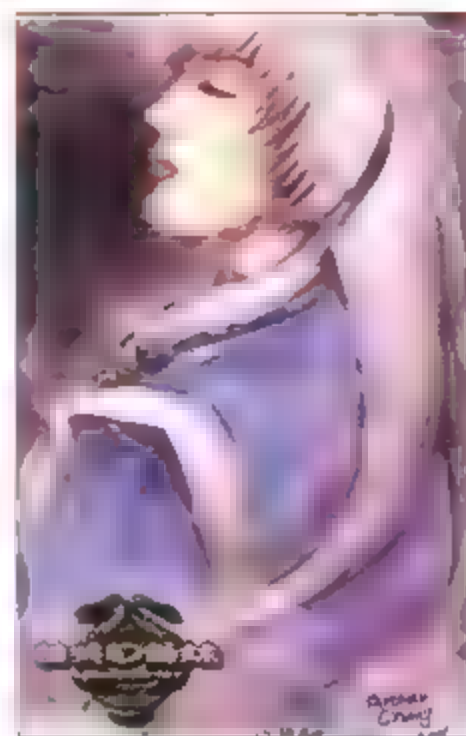
表現出女人堅忍的性情

●郭麗孜 獲得20EXP、20G



我願為愛而獻出生命

●張淑嫻 獲得20EXP、20G



把冰凍的冰之美表現的不錯

●張文誌 獲得20EXP、20G



楚楚可憐的華真真惹人憐愛

●范威 獲得20EXP、20G



這個都是放入超……可愛、卡哇伊的角色^^

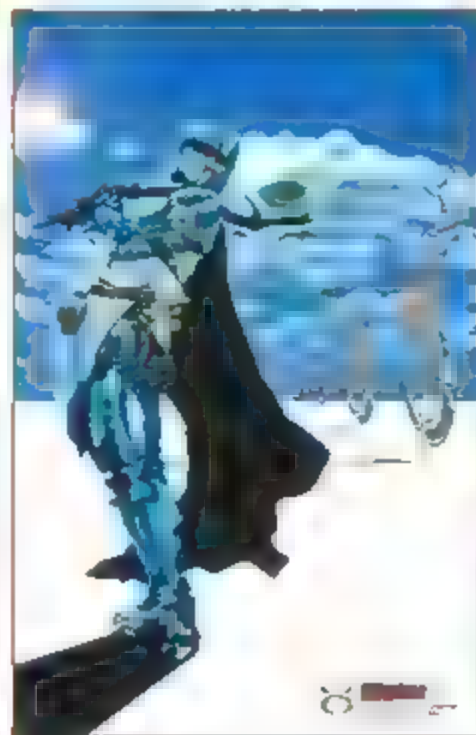
●葉怡君 獲得30EXP、30G

哇……把Pet it 畫得這麼可愛，這麼的活靈活現



●王韻蓮 獲得15EXP、15G

龍族在我印象中是寫實、硬派的，可以把她表現的這樣可愛，不錯^^



除了美女之外，遊戲還是有帥哥英雄的，因為美女需要英雄們來保護^^

●張坤榮 獲得20EXP、20G

這一身裝備就是你在《UO》的行頭嗎??^^



●Rain-Bow 獲得20EXP、20G

哇……《天堂》中如果出現這麼帥的妖精，想必會迷死不少女孩的



# 尼爾斯廣場

遊戲石盤小道消息最佳探聽處

尼爾斯廣場

全國國民討論時事的聚會場所

## 小兵立大功，炸掉往前衝！

新無敵炸彈超人

最近市面上推出一款簡單易上手，內容又不失刺激有趣的動作益智遊戲——《新無敵炸彈超人》，來吸引各個年齡層的玩家。令人感到意外的是，在國內外各遊戲大廠強勢大品的圍剿下，這款標榜趣味度極高的遊戲產品，異軍突起，小兵立大功，上市短短的兩個月時間內，連續交出國內十大暢銷遊戲的漂亮成績單。除此之外，在國內代理商大量引入韓國遊戲熱的同時，此款遊戲卻能逆流而上，反攻韓國等國際市場。這種以遊戲設計簡單性為出發點，輔以創意、趣味度、精緻化及流暢度的設計方向，卻也提供了國內遊戲開發商，研發路線的新思量。對極力想擴攻國際市場的國產遊戲，不失為新的策略行銷切入點。

老少咸宜的此款遊戲，操作相當容易，不到二十秒的

時間，便能輕鬆上手，並且遊戲目的簡單明瞭。設計特點上主要有逗趣的造型娃娃、豐富的角色特質、地圖編輯功能、再加上區域網路對戰等優點。種種創意，確實比以往的2D動作遊戲多了一些不一樣的細膩及變化！這也難怪此款遊戲它能突破重圍，才一上市就能擠入十大暢銷遊戲的行列。在強調創意及智慧的知識經濟世紀，每一項獨特的見解，都可能是反敗為勝的主要關鍵，國內遊戲產業的國際策略，若能加強文化面及創意度，不也應該有以「博大的勇氣，用智慧挑戰有技術本位的國際大廠嗎？「臥虎藏龍」進軍國際成功的典範，不也引導了國內遊戲研發商努力的新方向？



## 流星雨下不離！

流星之戀

校園戀愛養成遊戲

校園戀愛養成遊戲一直是許多玩家喜歡的遊戲類型，玩家範圍相當廣泛，雖然大多數的校園戀愛養成遊戲都是男孩追求女孩的設定，不過這類的遊戲不但男性玩家熱愛，對於女性玩家而言更是愛不釋手，大概是因為真實的戀愛太不完美了，許多玩家寧願只在虛擬世界中戀愛，不管扮演愛人或被愛的任一方，至少能從遊戲的世界中感受到愛人與被愛的幸福。

不過這些校園戀愛養成遊戲大都來自日本，到目前為止，國人自製遊戲中並沒有這一類的遊戲推出；現在，由活氧軟體開發的《流星之戀》正是國人首部描寫校園男女戀愛的校園戀愛養成遊戲。

另外還有一則關於《流星之戀》的天大消息，擔任本次《流星之戀》的人物設定畫家，正是名聲遍及日本與台灣同人志界的小林老師，《流星之戀》將是小林老師加入活氧軟體遊戲開發團隊的首部代表作。

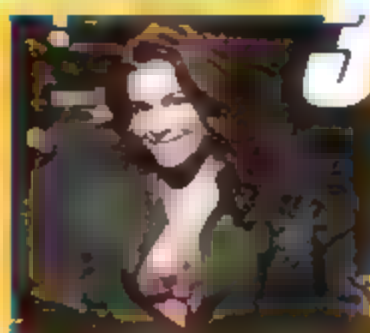


## Activision 勇軍團？！

重返德軍總部

第一人称射擊遊戲

Activision 為使其最新的第一人稱射擊遊戲《重返德軍總部 (Return to Castle Wolfenstein)》能夠獲得良好的銷售情況，在宣傳上可謂是不惜重金，從前幾天發行的《重返德軍總部 (Return to Castle Wolfenstein)》遊戲 bonus CD 中，我們可以看到這些性感的宣傳女郎圖片！





## ASCII 終不地長期虧損！

SEGA 出售 ASCII 股份 100%



Sega 的母公司 CSK 集團於 26 日宣佈將出讓 ASCII 的經營權。即將接手 ASCII 的是 Unison Capital 旗下的一個投資基金。目前 Sega 和 CSK 共擁有 ASCII 51% 的股份。CSK 集團出讓 ASCII 一事並不會令人感到非常驚訝，因為 CSK 才在不久前表示過將會放棄和本業無關的各項投資。

ASCII 是日本電玩工業界的大型廠商之一。除了遊戲的發行工作之外，也是業界最大的書籍以及雜誌出版商。日本最具規模的遊戲雜誌《FAMI 通》就是由該公司所經營的。不過，近來由於業界景氣的低迷，使得 ASCII 今年出現了 26 億日圓的虧損，並使得公司的經營出現了危機。

目前尚不知 CSK 集團的這個決定會不會影響他們對 Sega 公司的態度，因為之前一直有消息透露 Sega 公司目前最大股東的 CSK 集團有意出售這些股權，而微軟則很有興趣購買。

## 時間證明一切的評論

3DO 活不到明年年底？！

3DO 公司的 CEO Trip Hawkins 表示，儘管微軟和遊戲開發商之間密切地進行合作關係，但這仍然無法彌補微軟犯下的一些錯誤。Hawkins 指出，微軟進入 TV Game 市場的時間太晚，而且，引導它進入這個市場的是一個錯誤的理由。Hawkins 說：「微軟在一兩年前看到了 PS2，認為這是一種沒有採用微軟操作系統的電腦，決定必須採取某種行動。微軟推出的 Xbox 實際上是一個 PC 產品，因為這可以幫助它盡快進入 TV Game 市場。在一個只有進攻才能生存下去的市場上，微軟基本上採取的是一種防禦性戰略。」

Hawkins 表示，結果將在不到一年的時間內變得非常明顯。他說：「在明年春天之前，微軟將必須設法滿足數百萬遊戲玩家對 Xbox 的強勁需求。接下來，微軟意識到它必須從任天堂或 Sony 那裡搶奪市場。我認為它將難以做到這一點，因為它進入的時間已經太晚了。在明年春天或者夏天，微軟將意識到所有一切都是一個錯誤。如果微軟在明年年底之前放棄 TV Game 業務，我將一點也不感到奇怪。」



## 還要動手！不用了吧！

3 世代 終極版

### Cymouse

- ▶ 重量 8 盎司
- ▶ 價格約為 180 美元
- ▶ 預計在 12 月份上市



Mail Innovative 公司推出了一種全新的頭戴式設備，將可以將頭部的動作例如：點頭或是轉向，轉成為電腦的指令來進行遊戲。

這個稱之為 Cymouse 頭戴式設備，可以利用裝置在使用者前額的紅外線感測設備，將頭部的動作轉化為滑鼠的訊號，重量只有八盎司，預計在 12 月份上市。

這項設備在電腦上面可以模擬搖桿、滑鼠或是 USB 的控制器，並採用向量式的計算方式將訊號轉為螢幕上的指令，並讓玩家定義各種姿勢所代表的意義，像是開火、切換武器、瞄準或是進行其他的行動，完全不需要雙手來操作。Cymouse 價格約為 180 美元。

## SNK 不死傳說上演

SNK 將和韓國的開發商 Megaking 合作

### BREMOA 決定和韓國的開發商 Megaking 合作，成立 SNK Neogeo Korea 公司

著名的日本遊戲開發商 SNK 雖然在日前已經宣告無法進行財務重整，並宣佈結束營業，但據了解該公司的高層已經做出了讓 SNK 的遊戲能夠繼續延續的措施。

消息指出，SNK 已經在半公開的情況下將遊戲的版權和角色的肖像權移轉給一家叫做 BREMOA 的小型開發商。Bremao 的現任董事長，同時也是 SNK 的前營業部負責人長野承認 SNK 其實等於是通過 Bremao 公司進行重組。

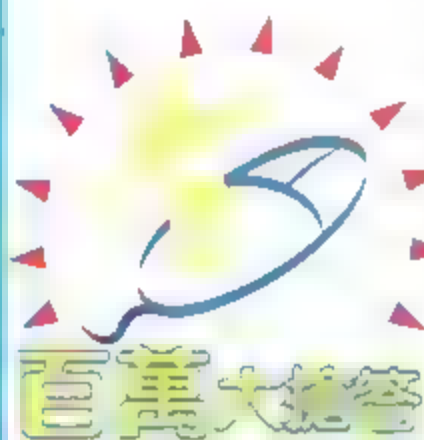
另外，未來市面上仍然可能會出現以 SNK 名義發行的遊戲，不過會冠上韓國的字樣。BREMOA 表示該公司已經決定和韓國的開發商 Megaking 合作，成立 SNK Neogeo Korea 公司。未來這家公司的遊戲有極大的可能會回流到日本以及其他的地區。Megaking 是 SNK 的合作廠商，擁有著名動作射擊遊戲《越南大戰 (Metal Slug)》系列的區域性版權。



## 百萬網路大搶答

多年來，智冠科技以穩健守成的模式、黑馬之姿站穩PC遊戲界與網路領域，以遊戲軟體的研發、製作及通路為主，穩紮穩打的方式於遊戲軟體界佔了一席之地。現在智冠將推出一款新的線上搶答遊戲，符合寓教於樂的主旨，老少咸宜、同兼教育娛樂功能。

『百萬網路大搶答』與你鬥智力、比手氣，挑戰你的機智與反應。透過多人連線的遊戲功能，參賽者必須與同場戰友一起搶答，搶答的介面輕鬆、活潑，答題過程卻是分秒必爭緊張刺激。搶答题庫包羅萬象、趣味橫生，隨機出題以及金牌、幸運之星等特殊道具的使用，都將讓你大呼過癮。



沒有知識也要有常識，沒有常識也要常看電視，如果你有知識、有常識，又愛看電視，不怕與人鬥智力、比手氣，『百萬大搶答』讓你獎金獎品一把抓。全省超商或網咖，大錢不用花，只要點數卡，人人是搶答大俠！

## 奧汀打敗阿里郎

在韓製網路遊戲軟體大舉入侵台灣的同时，奧汀科技最著名代表系列作《三國群英傳3》卻逆向打入韓國單機版市場，獲得韓國當地最大通路商「Shinsung Entertainment」以不經過其他代理商方式，直接與奧汀科技簽下五萬套的超高授權合約，成為這波逆襲韓流單機遊戲軟體之中的代表產品。

據韓國「Shinsung Entertainment」執行長金東燦表示，由於三國群英傳的戰場表現方式，在PC上就屬於非常獨特的產品，加上本遊戲設計品質極為穩定，在1、2代銷售成績都非常的好。這次《三國群英傳3》人物設計更追日本水準，內容多了簡易的野戰攻城戰，更增加防門等趣味，然後人數增加、混合兵種陣型，上百種武將技等等，讓人更增戰爭臨場感，讓他在一試玩之後，就做出立即簽約的決定。另外金執行長也表示，該公司熟識歐美多家代理通路商，目前已經請奧汀科技改英文版本，該公司將會把本套產品引進歐美市場。

奧汀科技表示，目前《三國群英傳3》預計在2002年一月將會在台、中、港、韓及東南亞等地同步上市！



## 人物肖像全都變了！

### 三國群英傳3

《三國群英傳3》最近公佈了趙雲、張飛和貂蟬這三位三國時代名人的肖像，這款遊戲人物肖像的製作所採取的方式——即是收集玩家們或明星們的照片，然後根據這些照片製作成為微妙維肖的三國人物肖像。



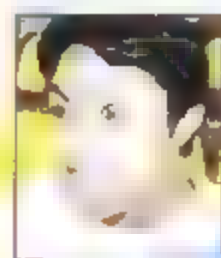
張飛



貂蟬



趙雲



Square公司

## 太空戰士XI的官方網站

Square下一款鉅作《太空戰士XI (Final Fantasy XI)》的官方網站正式公佈，這款遊戲可能再創Square的新勢力。《太空戰士X (Final Fantasy X)》在今年的市場上創下了新的里程碑，而Square的腳步沒有因此而停滯下來，下一波的計劃也隨即展開，不同的是新一代的太空戰士讓Square踏入未曾涉足過的多人連線遊戲領域之中。



而根據消息指出，Square公司的下款《太空戰士》系列網路版又公佈了一些與組隊有關的消息。玩家的編組將是以小隊的機制來組成，每一個人員可以徵召二位同伴，但是小隊的數量不能超過六個人；而每一個小隊可以和另二個隊伍結盟，形成18人的探索隊伍。最先開始徵召同伴的人員，將會是這個小隊的領導者。

《Final Fantasy XI》的官方網站中可以看到展示出來的二種種族。FFXI將在PS2、PC平台推出，日本地區預計將會於明年春天推出，有興趣的玩家可至其官方網站（日文版）查閱相關資料。



## 劇本劇大了!



日本 Square 這家受到許多玩家矚目的著名遊戲公司，在經歷《太空戰士》電影版的慘敗後，對未來又有什麼新的決定呢？

日本 Square 這家受到許多玩家矚目的著名遊戲公司，在經歷《太空戰士》電影版的慘敗後，對未來又有什麼新的決定呢？



Square 公司近期發表聲明，原先的 COO (Chief Operating Officer, 營運長) 和田洋一先生將於 12 月 1 日晉升成為 CEO (Chief Executive Officer, 執行長)。和田洋一先生在昭和 59 年進入野村證券，於平成 12 年進入 Square 服務。在平成 13 年 9 月擔任 Square COO 一職。

而現任的 CEO 鈴木尚先生，於 12 月 1 日將轉為取締役會長。尚不知 Square 此次的高層變動和最近該公司的業績不佳是否有關係？

而預計在接下來的三個月裡與美國的公司聯繫，將公司旗下的 Honolulu 電影製作單位出售，以補償《太空戰士》電影版所造成的嚴重損失。

據稱 Square 目前正在積極尋找對象出售 Square USA、電影製作部門的部份或是全部的股權。到 9 月 30 日為止，《太空戰士》電影版由於未能達到預期的票房，已經損失了 1 億 700 萬美國，目前他們的電影製作單位中包括了 220 位以上的程式設計師、技術人員和美術設計人員。

## 又是一部「聯合國」主場

微軟剛剛推出了家用遊戲機「Xbox」，但它自己並不參與製造業務，而是採取委託他人生產的方式。其中在硬碟部分，微軟已就 Xbox



的 HDD 供應問題與 Western Digital 公司及 Seagate 簽署了協定，這款 Xbox 中就嵌入了 WD 公司的產品，型號為「WD80EB」。它是一款 Xbox 專用硬碟產品，容量預計為 8GB。也有些 Xbox 中嵌入了希捷公司的硬碟，其容量似乎為 10GB，屬於一般個人電腦的通用型號。更有某些 Xbox 配備了美國 Conexant 公司的視頻編碼器 LSI，其型號為「CX25871-14」，而這台 Xbox 中，視頻編碼器 LSI 的型號尾數為「-13」，極有可能是採用了不同的 LSI。

這種零件的差異對於遊戲機性能究竟有多大的影響目前尚不清楚，但一般情況下，任天堂及 Sony 等家用遊戲機製造商除了為提高 LSI 的集成度外，均儘量避免使用不同的元件。這主要是為了確保遊戲機能夠按照遊戲內容製作者的意圖進行工作，而不會發生不相容性問題。

## Square 總銷量近兩億枚業績

日本 Square 公司最近公佈了其在 1999 年 12 月 31 日為止的總銷售量，總銷售量近兩億枚，其中《太空戰士》系列遊戲的銷售量約為 1.2 億枚。



《太空戰士 X》在日本的總銷售量約為 248 萬套，手掌機 WSC 上的《太空戰士 II》的銷售量約為 33 萬套，《Blue Wing Blitz》的銷售量約為 13 萬套。海外方面，《太空戰士 5、6 合集》銷售量約 27 萬套，歐洲發售的動作遊戲《The Bouncer》則約為 13 萬套，國內外總計銷售量約為 397 萬套。

而在接下來的日子中，預計發售的軟體，如《ALLSTAR PRO WRESTLING II》、《Kingdom Hearts》、《Romancing SaGa》，預估總銷售量將可達到 420 萬套。即將在北美發售的《太空戰士 X》，也預估將有與日本相同約 240 萬的銷售量。

在網路事業方面，Square 表示，他們即將推出的 Play Online 服務，收費上將可能是在每月 10 美國左右，初期預估將會有 15 萬人成為會員，將遊戲帶上廣闊的網路世界！Square 也將擴展到 PC 平台，創造出更多更受玩家歡迎的遊戲。



## 石器時代聖誕版先期

喜愛石器時代的玩家請注意，華義國際將配合 2.5 版精靈王傳說上市，同時推出全球限量 500 套的「石器時代初回限定版人形」，這套人形採毀模全球限量 500 套，原形樣本送至大陸及韓國、日本等代理公司，導致各代理公司紛紛下單訂購，就連各當地員工都爭相購買，經華義國際與各地區協調後，最後配量為台灣配量 100 套、韓國配量 100 套、日本配量 100 套、大陸配量 200 套，全球限量 500 套出版後毀模絕不再版，對愛護石器的玩家來說，初回限定版人形在台灣只剩有 100 個機會，可見未來增值空間絕對是可期的。

喜愛石器時代的玩家請注意，華義國際將配合 2.5 版精靈王傳說上市，同時推出全球限量 500 套的「石器時代初回限定版人形」，這套人形採毀模全球限量 500 套，原形樣本送至大陸及韓國、日本等代理公司，導致各代理公司紛紛下單訂購，就連各當地員工都爭相購買，經華義國際與各地區協調後，最後配量為台灣配量 100 套、韓國配量 100 套、日本配量 100 套、大陸配量 200 套，全球限量 500 套出版後毀模絕不再版，對愛護石器的玩家來說，初回限定版人形在台灣只剩有 100 個機會，可見未來增值空間絕對是可期的。

初回限定版人形分為塗裝完成版與未塗裝版，塗裝完成版每隻定價 NT 1500 元；未塗裝版，每隻定價 NT 1000 元，全部採用樹脂材質，1:6 比例，人形全高 18-28 cm，重量 800-940 g，預計於 90 年聖誕節期間限量推出，購買成為今年的聖誕節禮物或是石器朋友生日贈禮，絕對讓他感動的流下眼淚。於 12/25 日前於華義遊戲網 (www.waei.net) 上預購者，還可享九折優惠，絕無僅有優惠的機會，喜愛石器的玩家千萬別錯過囉！



## 在WCG官場上公然宣揚台獨？

大陸代表團向WCG組委會提出抗議

WCG賽事期間，發生了台灣代表團使用違反WCG指定隊旗的所謂「中華民國」國旗的事件。為此大陸代表團鄭重向大賽組委會提出抗議：

### WCG組委會：

鑒於WCG台灣代表隊在比賽期間的多種場合下公然宣揚台獨？！並打出違反WCG指定隊旗的所謂「中華民國」國旗。這些行為傷害了「中國人民」的感情，也違反了中韓建交關於台灣問題的基本原則。因此中國WCG代表團正式向WCG組委會提出交涉，大陸方面要求：

- 1、組委會在正式場合下對此期間進行公開表態
- 2、台灣代表團必須立即停止上述行為
- 3、組委會要求台灣代表團在正式場合下公開道歉
- 4、同時我們將視事態發展保留繼續追究法律的權力

上述為WCG組委會在其官方網頁所發出的公告



## WCG閉幕 · CPL接棒

《Counter-Strike》世界大賽之正式賽程已經展開

在WCG大賽結果揭曉之際，另一場世界大賽已經上演。於美國德州達拉斯舉辦的2001年CPL《Counter-Strike》世界大賽之正式賽程已經展開，包含台灣代表隊XCP在內的64隊，已經開始進行正式賽程之第一輪單淘汰賽，台灣代表隊XCP將出戰第一輪對手Weed Warriors。



同屬亞洲隊的日本代表隊則已經晉級前32強，台灣代表隊XCP在休息兩日後，將與稍後進行此行之第一場比賽，新加坡代表隊亦與近日進行第一場比賽。

本次Cyberathlete Professional League主辦之2001年CPL《Counter-Strike》世界大賽除了比賽活動之外，還包括了Lan Party活動，許多來自世界各地的玩家（包括選手與非選手）攜帶自己的電腦來到會



場同樂，超過400台電腦所組成之BYOC Lan Party區可以說是整日戰鬥吶喊聲不斷，與正式比賽相比儼然就像是另一場非正式的世界大賽。

## 大智大勇 市場不定的定律？

微軟收購Take-Two公司

目前北美遊戲界最熱門的傳聞，當屬微軟將再度發揮銀彈攻勢，想用大筆銀兩收買美國的遊戲公司擴充實力，為其Xbox主機造勢，除了盛傳Take-Two公司已為微軟的囊中之物外，現在最新消息是微軟還看上了另一家遊戲大廠商Infogrames，並打算把這兩家大公司同時納歸旗下。

資本雄厚的微軟可動用的資本高達400億美元，而微軟也很懂得利用這一最大的金錢優勢為自己爭取到有利的地位。根據美國金融時代雜誌的報導，微軟早在今年六月就與Take-Two公司接洽討論併購事宜，Take-Two公司最近大為紅火，叫好又叫座的《江湖本色（Max Payne）》、《GTA3》都是該公司的作品。上周兩家公司似乎已達成協議，微軟併購Take-Two的傳言一時間甚囂塵上，而利多消息連帶使Take-Two的股票走勢強勁。

不過微軟似乎覺得收購一家遊戲公司還不夠，現在最新消息是微軟搞定Take-Two後，下一步將跟歐洲遊戲大廠Infogrames洽談密切的合作，這家歐洲大廠自今年八月也跟微軟越走越近，光在歐洲就預計發行八款Xbox遊戲（SEGA在歐洲的所有遊戲都是由Infogrames負責發行的），動作積極，但微軟目前並未針對這兩起未確定的傳聞發表任何意見，所以在還沒聽到任何官方消息發表

## 真能也上網！？

《模擬市民》線上版



由EA目前在電腦遊戲界大紅的單機模擬遊戲《模擬市民》系列改編而成的多人網路模擬遊戲《模擬市民線上版》將在明年推出。

《模擬市民線上版（The Sims Online）》目前正由Maxis加緊製作中，預計將在2002年下半年推出，在遊戲中玩家將會扮演遊戲中的人物，與其他玩家們在虛擬的世界中互動。

這款遊戲是單機版和之，除了支援多人連線外，還加入了新的社交功能，而新進了不少特色。喜歡《模擬市民》的玩家們此時可以看看這款遊戲，相信它會是另一款魅力十足的遊戲。





## 星穿秋水又一回！

魔獸爭霸3 上市日期一再延宕

等了又等的《魔獸爭霸3 (War Craft 3)》，这下又得讓玩家們再磨點耐心了。最近在網路上傳言，據說Blizzard的即時戰略大作《魔獸爭霸3 (WarCraft 3: Reign of Chaos)》已預定會在明年年初開始進行Beta測試。但是經過向Blizzard官方証實的結果證明，原來這只是個「謠言」，因為現在Blizzard也無法確定進行測試的準確時間，看來玩家們還得苦苦等待。



Blizzard的大作《魔獸爭霸3》曾在今年E3時聲明將會在今年年底上市，後來又宣佈將延至明年年初，但在求好求切下，Blizzard又把《魔獸爭霸3》的上市日期改為明年明年七、八月份。雖然一再延後，但《魔獸爭霸3》上市時將會有不少改變，除了可選擇的種族新增了四種之外，使用新的3D引擎，加入新的角色扮演元素等等，將會帶來更多的遊戲樂趣。玩家可以參考最新的遊戲畫面或至官方網站查閱最新資料。

## 電玩獎助學金？！

曾政承獲獎後，華義國際公司總經理黃博弘指出：曾政承得獎的光耀之後，他的未來更令人憂心，身為軟體產業的一員，華義國際有責任伸出援手，最近會對曾政承提出他們的資助計劃，而未來要念什麼學校、向哪個專長領域發展，還要看曾政承的想法。至於會提供多少比例的獎助學金，這些必須等到雙方見面之後再行討論。黃博弘表示，遊戲產業大致可分為企劃、程式、美術、測試4個層面，以現在曾政承的功力，可擔任遊戲指導員工作，對於新遊戲的企劃工作也可參與，華義國際有意願邀他加入華義的行列，至於程式與美術因屬於比較專業的領域，如果他的興趣在這兩部分，則必須經過長期訓練才有可能勝任。

本國電玩選手曾政承一戰成名，成為台灣第一個擁有世界冠軍頭銜的電玩高手，除了他的成名過程及高額獎金之外，其中斷的學業也成為各方關注的焦點，為了幫助他升學之路走得更順暢，一家遊戲軟體廠商公開宣佈願提供曾政承獎助學金直到他念完大學，並邀請他做為遊戲指導員。

華義國際公司總經理黃博弘指出：曾政承得獎的光耀之後，他的未來更令人憂心，身為軟體產業的一員，華義國際有責任伸出援手，最近會對曾政承提出他們的資助計劃，而未來要念什麼學校、向哪個專長領域發展，還要看曾政承的想法。至於會提供多少比例的獎助學金，這些必須等到雙方見面之後再行討論。黃博弘表示，遊戲產業大致可分為企劃、程式、美術、測試4個層面，以現在曾政承的功力，可擔任遊戲指導員工作，對於新遊戲的企劃工作也可參與，華義國際有意願邀他加入華義的行列，至於程式與美術因屬於比較專業的領域，如果他的興趣在這兩部分，則必須經過長期訓練才有可能勝任。

## 哈利波特的期星跨多少平台

《哈利波特的期星》將跨多少平台？EA公司表示，這將取決於遊戲的表現，如果表現良好，將會跨越多個平台。

Electronic Arts對外宣布，由J.K. Rowling著作在全世界各地共115個國家推銷銷售超過十萬本，翻譯成28種語言的暢銷小說《哈利波特的期星》改編而成的遊戲軟體，將與目前備受萬眾期待的首部哈利波特電影，將同時於11月正式推出。

《哈利波特的期星》(Harry Potter and the Sorcerer's Stone)。遊戲將推出四個不同的遊戲平台版本，除了PC版之外，也還包括了PS、GB、GBA等不同版本。

而不同平台上推出的《哈利波特的期星：神秘的魔法石》，其遊戲的方式及主題也會有所不同，像是PC版本的《哈利波特的期星：神秘的魔法石》，主要採取的是類似Quidditch的遊戲方式，結合了冒險、解謎及動作等要素。另外，EA也計劃在明年推出次世代主機版本的《哈利波特的期星》系列遊戲。

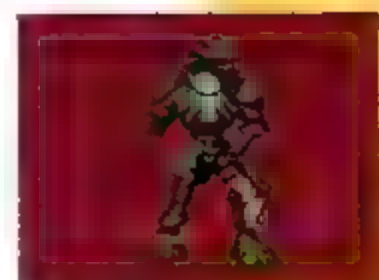
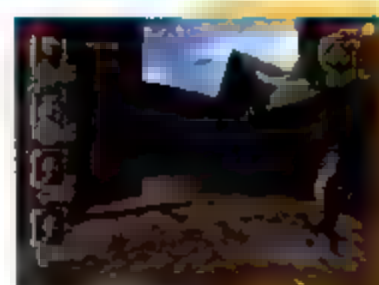


## 終不到哈利波特的期星

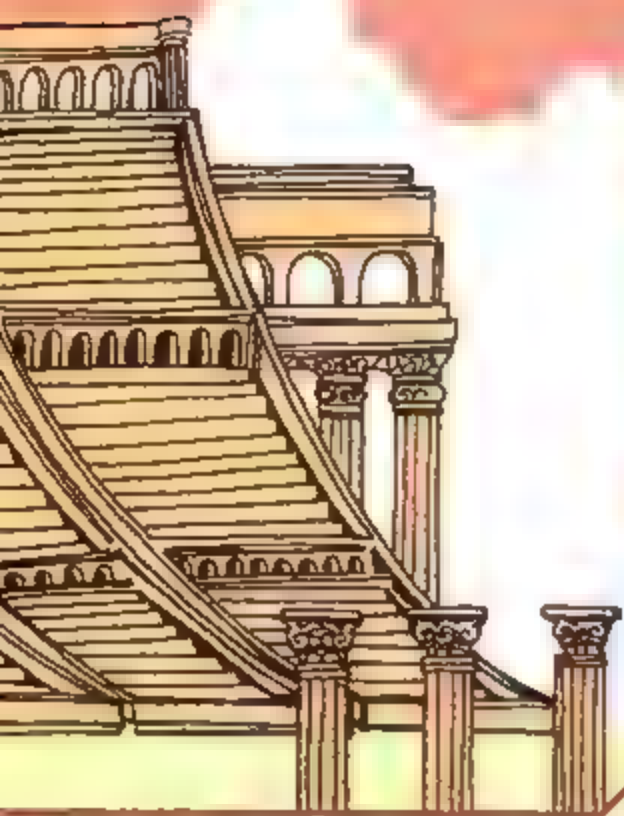
《哈利波特的期星》將跨多少平台？EA公司表示，這將取決於遊戲的表現，如果表現良好，將會跨越多個平台。

3DO歐洲分公司於12月3日公布了該公司歷史悠久的電腦RPG《魔法門9：Might and Magic IX》，並宣佈該遊戲目前預計在2002年3月推出。一直以來《魔法門》系列就一直與《創世紀》(Ultima)、《巫術》(Wizardry)並稱電腦三大RPG系列，而且以其高難度著稱，這次《魔法門9》的劇本一樣由系列製作人Jon Van Caneghem負責，遊戲時間預計為60小時。

《魔法門9》故事描述的是一群海盜在回程途中遇到暗礁，船擱淺在一個神秘島，一個地圖上沒有標示的「島」上，新的冒險旅程就在這個神秘的小島展開了。遊戲採用的是Monolith公司的「Littech 3D」引擎製作，遊戲畫面表現相當亮麗。







## 精彩遊戲節 四劇齊出

編劇/大學老師著

本月我們遊戲劇場推出了四部小品劇，雖然劇目的長度都很有限，可是精彩度可是一點都不打折的喔！轟動大街小巷的哈利波特、動物園中可愛的企鵝、超漂亮的小美女陳予新，以及一年都要來一次的資訊月大拜拜，都會在我們的表演中登場，就請大家仔細觀賞囉！



賢者 尼爾斯

## 動物園大亨 教你經營屬於你的動物園

### 第一幕

當推出經營策略遊戲的遊戲，選在這個企鵝橫行、三隻熊結婚的熱鬧時期，推出一款大家可能一輩子都沒機會去從事的工作的遊戲——動物園大亨，讓玩家經營屬於自己的動物園。在記者會上不可或缺的要素請到目前該光臨的寵兒、動物園現在最紅的動物——企鵝來到現場，久，不要驚訝，當然不可能是真的企鵝！而是企鵝舞蹈秀囉！后發大力的工作人員身著企鵝裝跳起舞企鵝舞，為「動物園大亨」的遊戲上市發表會揭開序幕！

企鵝舞蹈秀的表演非常可愛呢！



### 第二幕

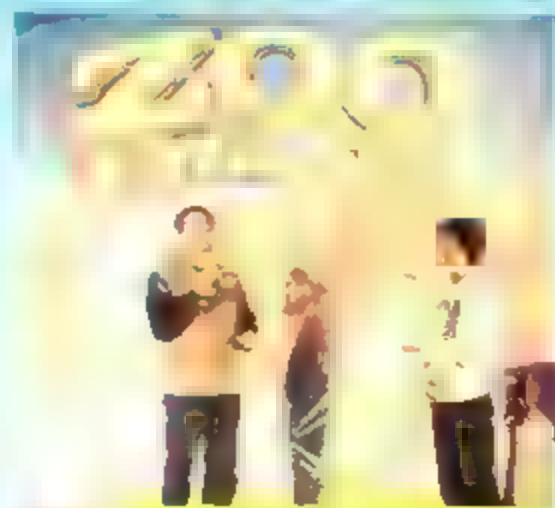
一向以親合方式在遊戲上與讀者會合的遊戲的遊戲，其實在介紹中就會將遊戲所要送的大獎問題丟在裡面。這一次大家也非常津津有味看著遊戲介紹，看展了人員是怎麼把企鵝關進三大籠子裡，又要讓企鵝跑出來咬人……果然馬上現場就考起各媒體及觀眾了，動物園大亨的周邊商品也一一送給答對的觀眾。不過既然要經營動物園，經營概念還是要有，像是讓最受歡迎的動物被安排在最後面，讓參觀動線可以一路經過精品店、漢堡店、飲料攤等等增加動物園內其他的營收，也是很重要的賺錢策略哩！

現場的即時問答當場送出了不少獎品



### 第三幕

記者會上更邀請了「高雄壽山動物園」的園長張博宇先生前來致詞，與現場媒體朋友分享他的園長體驗。玩家猜猜看，在「高雄壽山動物園」裡最受歡迎的動物是什麼？呵呵，是常從山上來找遊客要東西吃的野生獺猴，還有長的很像兔猴的熊貓哦！大家有空可以去逛逛。



壽山動物園的園長也來到現場囉！

台灣微軟周文英小姐、壽山動物園園長張博宇先生、台灣微軟副總裁蔡祖馨先生，共同合影。



# 哈利波特的魔法斗篷籠罩華納威秀

# 第一幕

結識不像前幾天所發出的暖烘烘的空氣，午日陽光溫暖的籠在垂絲威風中庭廣場中。那魔法師的身上……，什麼？魔法師？我有沒有看過？我，原來是美商藝電有了PC GAME 哈利·波特——神秘的魔法石。上市，工作人員特地裝扮成故事書中的魔法師扮相，搬起了一場圓舞會和哈·波特他們的舞樂會。『哈利·波特的舞樂舞會』與現在當紅的電影『哈利·波特』拍得剛好相映成趣，讓這個活動看起來更是盛大。



電影看板與遊戲看板相對應，有相輔相成之效。



## 第二幕

[illegible]

### 第三現場也有不同學院



由遊戲封盒做成的聖誕樹。


$$\frac{1}{x^2} = x^{-2}, \quad \frac{d}{dx} x^{-2} = -2x^{-3} = -\frac{2}{x^3}$$


### 第三幕

這麼盛大的活動，角色扮演迷們怎麼會錯過？馬上看到11位COSPLAY的玩家站在街頭供媒體拍照，哈利迷看的出來他們是誰嗎？舞台上，魔法大姊姊邀請現場的小朋友一起觀賞魔術師的表演，並且抽問小朋友關於故事上的問題，現場贈送「哈利波特」的專屬通關票，像是紙片書、小書或是手機圖庫等，好爽的讓現場小朋友搶著要！將當紅的電影或是小說改編成遊戲到處都不缺第一遊，不過這一次，先是石破天驚或一夜魔法與想像力的旋風，如今推出老少咸宜的系列遊戲，相信一定搭得上這股熱潮，走勝追擊，也能在這混亂的世界中，保持一股赤子之心的清流，讓大家獲得舒發想像力的管道！



猜猜看他們  
扮演的是誰  
啊？

哇！魔法師現  
場表演了，真  
是棒呆了！





# 豎琴美少女陳予新 代言「龍族之決戰天下」

## 第一幕

一直備受龍族迷矚目的，2.69 國戰版本終於要釋出了！這一次釋出了大規模的資料，包括了官方的國戰與國戰系統、全新公會系統、教學模式新手村、轉職系統以及間諜任務的改版。記者會上特別邀請了清新可人的偶像陳予新，化身為資料片中新手村的「豎琴美少女」來帶領玩家進入新手村。予新一進場就被眾電視媒體包圍訪問，可見其超人氣和吸金度！

龍族之決戰天下  
商品展示，種類非  
常豐富



陳予新到現場的禮堂  
媒體包圍。

## 第二幕

陳予新全身著白紗在兩位主持人古力阿娟、丹巴斯的主持下登場，她表示是第一次做這樣子裝扮的她覺得很新鮮，不過最近代言了多項產品的她看來還不在話下，才15歲的陳予新，說起話來還頗有李玟COCO的姿韻呢！



「豎琴美少女」  
陳予新，今年  
才15歲，說起話  
來還頗有李玟  
COCO的姿韻呢！

現場兩位活潑可愛  
的主持人



## 第三幕

陳予新在現場表示，平常雖然趕通告趕到沒時間跟同學出去逛街，也還沒接觸過這款遊戲，不過她可是有認真做過功課的，也發現了線上遊戲的迷人之處，甚至同學都在討論。現場特地安排一場會戰，讓予新與第二支的資訊總經理周謀式先生交手，想當然爾，美女總會有英雄相助，其結局必定是皆大歡喜囉！



陳予新在現場上與資訊總經理周謀式先生交手

豎琴美少女的裝扮還是非常  
動人呢！





## 第一幕

每年十二月的資訊展又到來，今年的資訊展放緩過去，熱鬧的氣氛絲毫不覺學氣低迷。許多每年必到的廠商一樣報到，也多了許多「單仁」的攤位，折扣、優惠滿天飛，想要來個年終拼現金。不過有到場的店家一定發現，這一次遊戲廠商幾乎不見蹤影，實在很奇怪！手持資訊展之靈，先來去看看最近新上市的「動物園大亨」的試玩現場，主持人和企鵝正在為觀眾解說遊戲步驟，企鵝要主持人趕快幫他做一個舒適的家，要水、要草、要樹。主持人也幫參觀企鵝的民眾多擺了幾張舒適的坐椅在企鵝的「家」旁，呵呵。當然介紹完後的問答就送出了許多「動物園大亨」的周邊商品，有T恤、CD包和撲克。再來前進至華彩的攤位，一樣以賣場為主，特價活動持續進行。

在資訊展中，微軟的動物園大亨請出偽裝企鵝來到現場與觀眾進行問答，大送獎品。



## 第二幕

再來看看二館，有「大字」和「星泉」兩家遊戲廠商的攤位。大字的攤位正進行「魔力寶貝」問答活動，底下群集眾多的民眾爭先恐後的想要被主持人欽點，拿到「魔力寶貝」的贈品。主持人打扮成「魔力寶貝」中可愛的角色，活力十足，魔力寶貝迷們也熱情的支持，看來這款遊戲受歡迎的程度不低呢。館內還有「魔力寶貝」、「英雄」的周邊商品展示，遊戲的試玩區也擠滿了玩家，也有進行「比賽」比賽——「新手任務限時大競走」，和「魔力出擊一二三」，只見電視牆上兩台電腦上的人物以可愛的姿勢出擊，真是可愛極了！每天下午兩點還會公開PK賽，供玩家一起來挑戰，現場準備了一堆大獎給優勝者，也邀請了「魔力寶貝」電視廣告中的S.H.E.親臨現場為玩家簽名，並且一起和玩家進行一些活動。

以遊戲中的人物裝扮出場的主持人



大字全球的魔力寶貝引起許多人圍觀。

魔力寶貝及英雄的同臺展出，非常精彩



## 第三幕

行至星泉的攤位，這一次星泉在會場上的一角，是以展示「笑傲江湖2」以及「笑傲江湖網路版」為主。星泉近期均將主力重心放在「笑傲」這兩款遊戲上，現場提供玩家試玩，至於靜態的展示活動。

整體來說，這一次的資訊展少了媒體的造勢，感覺上大家也只是去找特價品，在展場上的活動與氣勢也薄許多，最重要的SHOW GIRL是最不可少的活廣告，倒是一年比一年票更少了哩。年關將近，卻在此時感覺到遊戲業界的寒冬來襲，還是祝福遊戲業界平平安安的度過難關吧，資訊展少他們真是遜色不少呢！



大字園上展的是笑傲江湖2的畫面



笑傲江湖網路版也是這一次展出的重點。



現場還提供玩家試玩遊戲。



# 1000 精英募集

十年前你在竹科，五年前你搞網路  
現在你要什麼？

遊戲橘子

在1%的成長時代，成長128%

拿到第二類電信執照

為高科技類股的準上櫃公司

創造了超越100%的成長紀錄

在暴風雨的時代中創造了傲人的春天

現在

一顆以科技及研發為核心的橘子

要將觸角伸向全世界，要讓遊戲研發成為台灣的驕傲

準確命中標把紅心

國際化的橘子要徵100位研發菁英

● Senior programmer & engineer 45人 年齡20-35歲  
專科以上畢業，電子／電資／資工／通訊科系尤佳

● Programmer & engineer 25人 年齡20-35歲  
專科以上畢業，電子／電資／資工／通訊科系尤佳

● 2D Artist 10人 年齡20-35歲  
美術相關科系畢業或具美術相關工作經驗

● 3D Artist 20人 年齡20-35歲  
美術相關科系畢業或具美術相關工作經驗

● 遊戲企劃人員 年齡20-35歲  
有遊戲製作經驗尤佳，附作是優先考慮

\* 請於三週內，來電接受電話、面談及視察，或到本公司索取簡章請電 [www.gamania.com/job](http://www.gamania.com/job)





# KOHAN

## IMMORTAL SOVEREIGNS

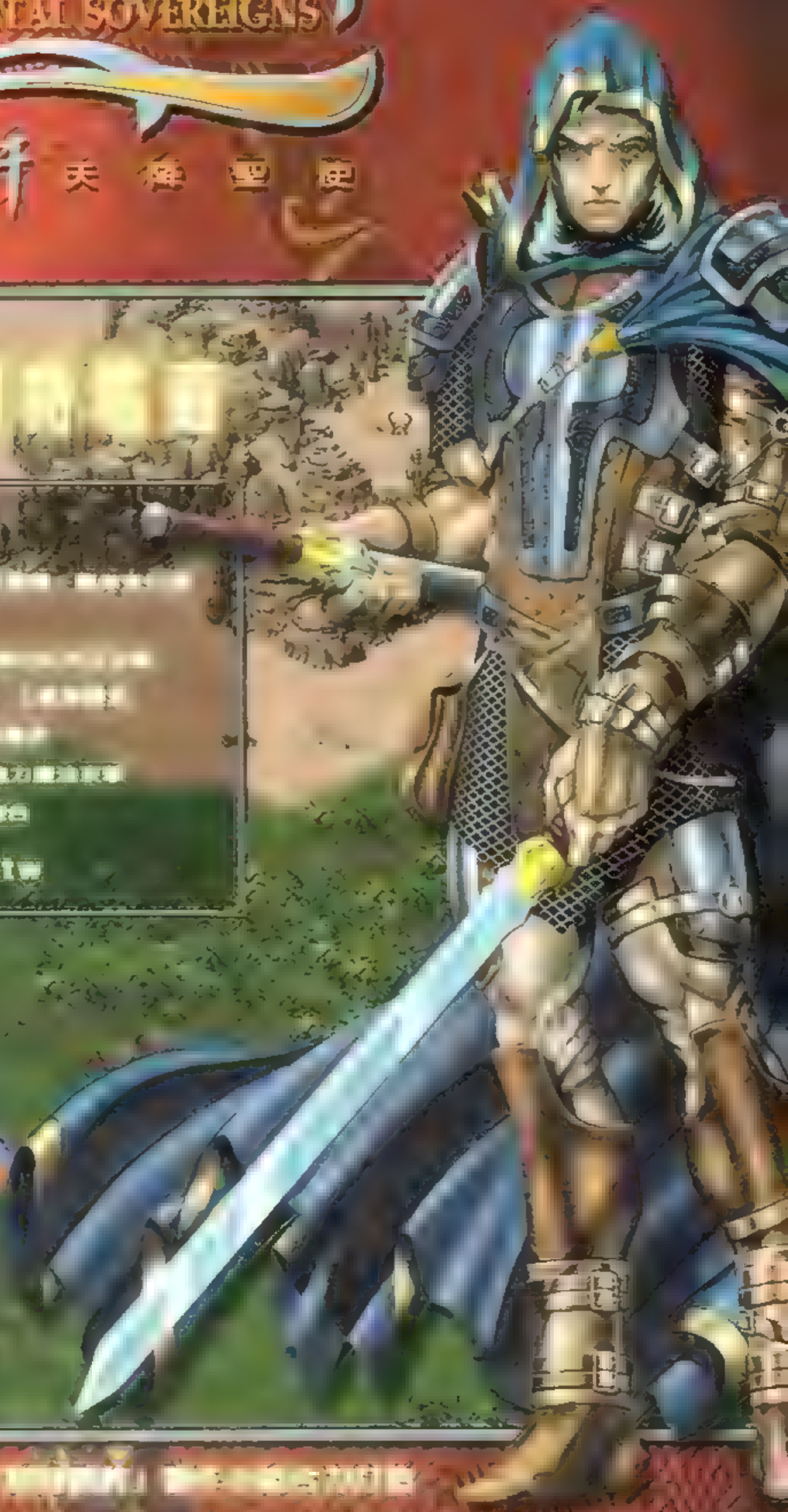
### 可汗 天極聖使

21世紀新世紀國戰遊戲

**遊戲特色**

- 全新3D引擎，畫面精美，特效震撼
- 多種族、多職業、多英雄，策略豐富
- 多人連線，即時對戰，操作簡便
- 豐富的任務系統，劇情引人入勝
- 強大的英雄系統，各具特色，操作靈活
- 完善的社交系統，公會、聊天、交易

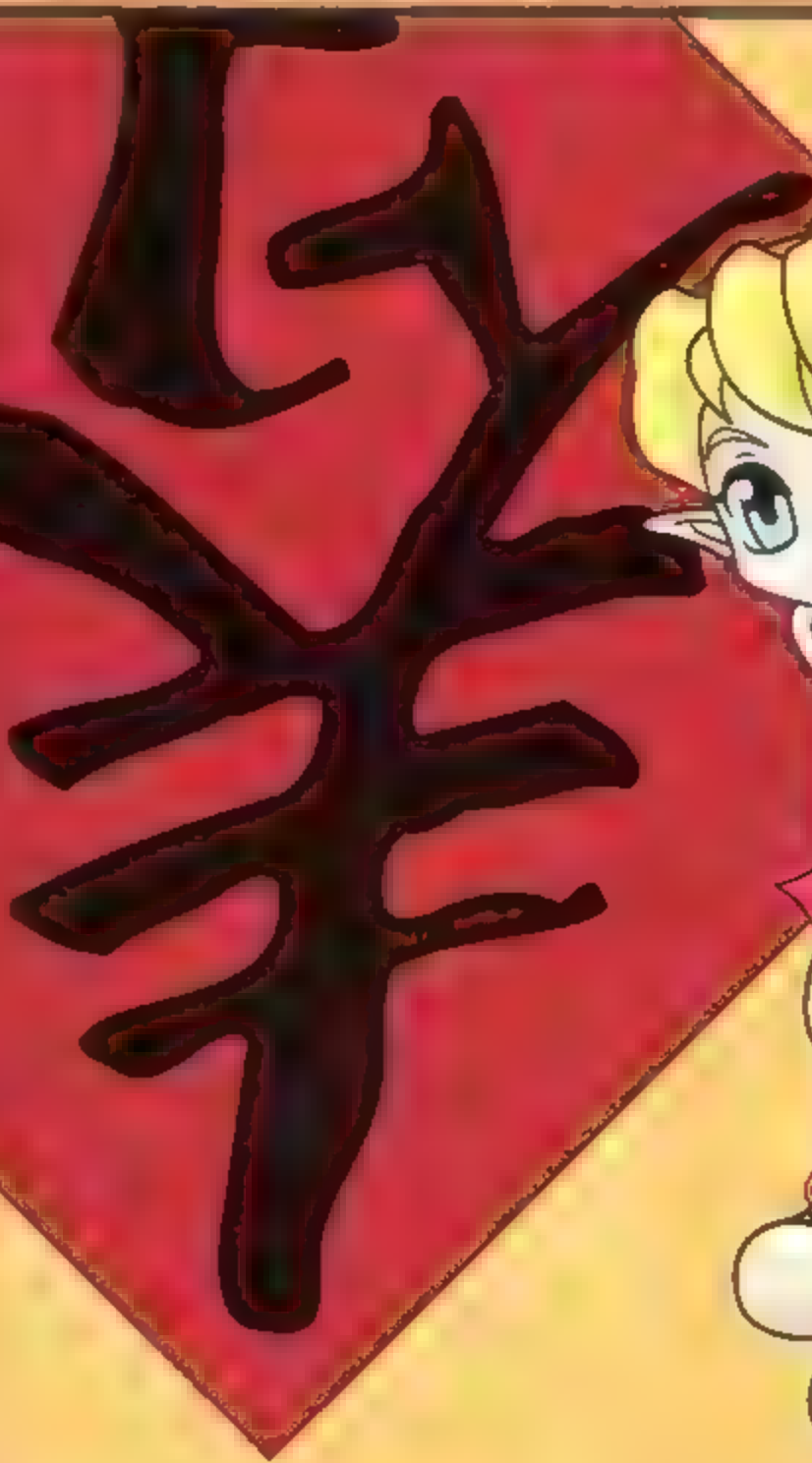
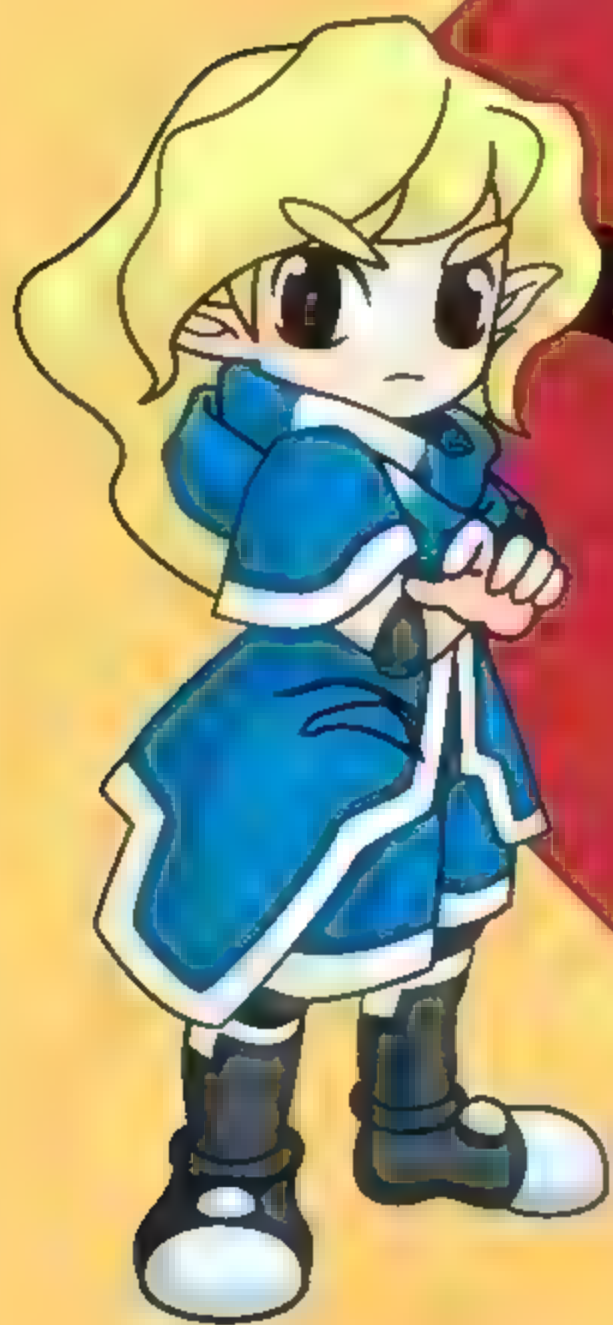
[www.kohan.com.tw](http://www.kohan.com.tw)



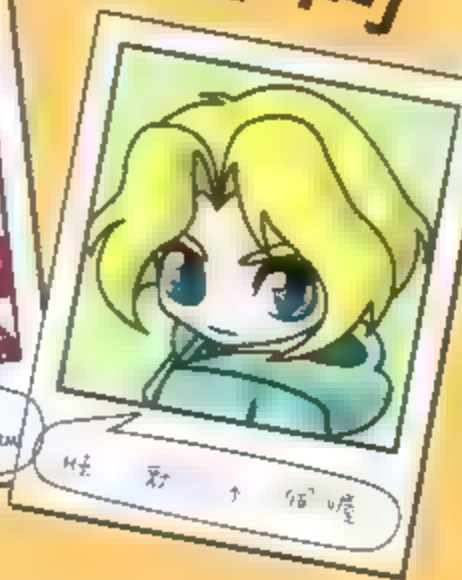
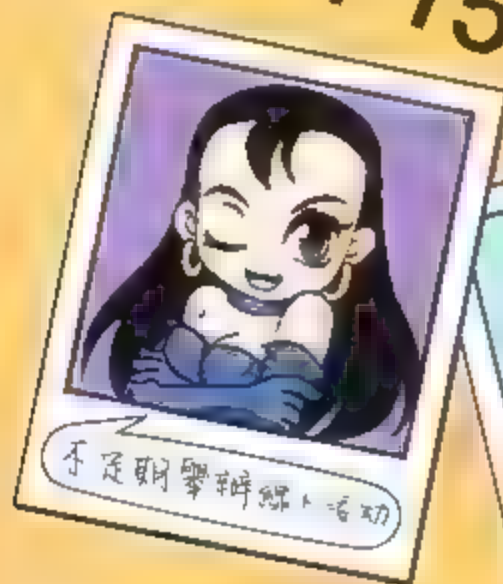
現正熱烈發售中



# 天堂迎新年



號召 150 萬會員一起迎向 2002 年



History of Lineage 天堂全資料典藏錄 近期上市

一本關於天堂的歷史回顧・一本有關你我的美好記憶・一本屬於分享天堂的喜悅・一本值得收藏的天堂年鑑



# GD<sup>2</sup>S 除駭快手包

GD<sup>2</sup>S除駭快手讓駭客大喊

「對不起，駭不到你！」

GD<sup>2</sup>S除駭快手防駭有絕招

駭客武器key-log無處可逃

網路族、線上遊戲族、刷卡族必備法寶！

有99%以上的人根本不知道

自己的帳號為什麼會被盜！

GD<sup>2</sup>S除駭快手是目前唯一

可以掃除駭客最常使用的

木馬程式、key-log鍵盤

滑鼠紀錄器的防駭服務，是

保護私人帳號的貼身保鏢！



服務隨著你的帳號愛在哪用就在哪用，不受傳統掃毒軟體單機限制。



完整提供駭客最愛使用的key-log鍵盤滑鼠紀錄器解除程式，防禦駭客最完備！

●建議使用方式，無論你玩天堂或其他線上遊戲、線上刷卡、線上買賣股票...每次在key in你的重要資料之前，都讓GD<sup>2</sup>S除駭快手替你清理電腦環境，讓駭客無路可進！

●GD<sup>2</sup>S除駭快手包12/14正式登場，已經是GD<sup>2</sup>S會員可以既有的點數使用服務，詳情請洽<https://gd2s.gamania.com/>



西風狂詩曲正傳

# THE WAR OF GENESIS III

2001 年初冬 創世紀戰3 震撼登場

韓國最大遊戲雜誌PC Player 與1200萬遊戲人口共同評比杰

最受玩家期待遊戲 最佳銷售遊戲軟體 最佳遊戲獎

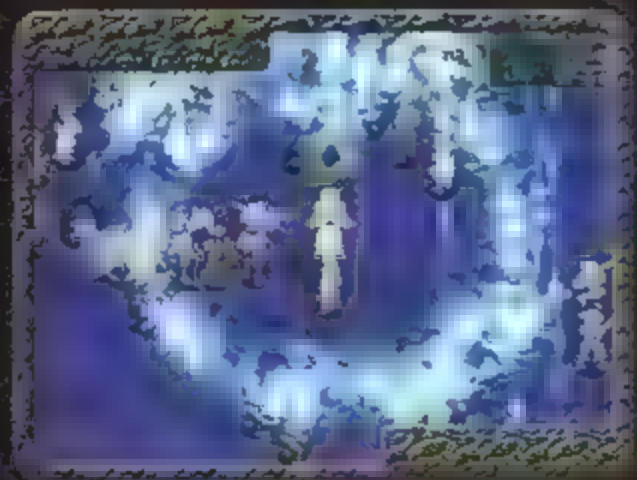
最佳背景音樂獎 最佳美術獎 最佳動畫獎

創世紀戰3玩家同樂會讓你買一送多

創世紀戰3精美海報 正版遊戲 等多重好禮讓你一次抱回家

12/1、12/2我們NOVA見 詳情請洽 [www.gamania.com](http://www.gamania.com)

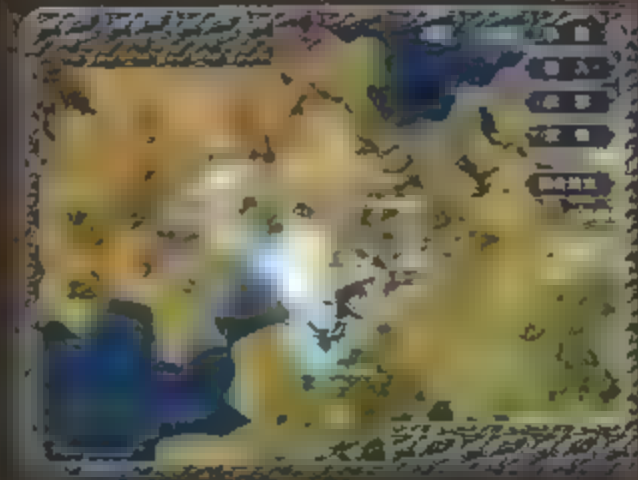
●190種超魄力元素魔法攻擊



●獨特攻擊兵器—魔仗機登場



●強大騎兵部隊作戰指揮系統

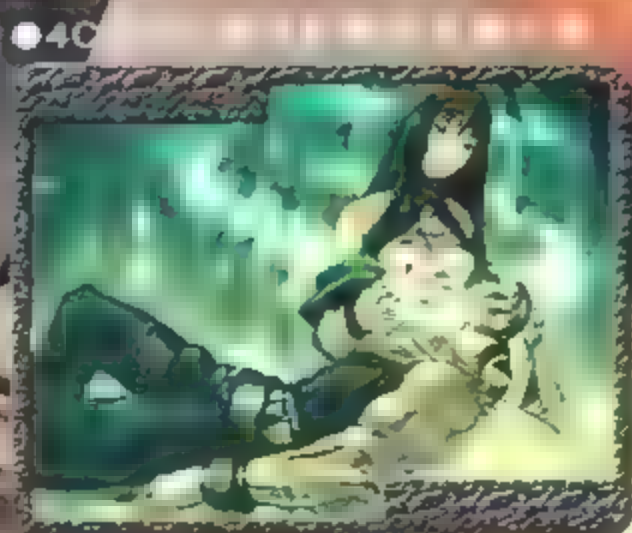


gamania®

遊戲橘子數位科技股份有限公司  
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO. LTD.

台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6 遠東世紀廣場  
TEL 0800-031500 FAX +886-2-8226-1920 <http://www.gamania.com>





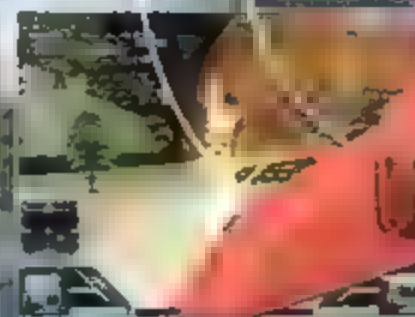
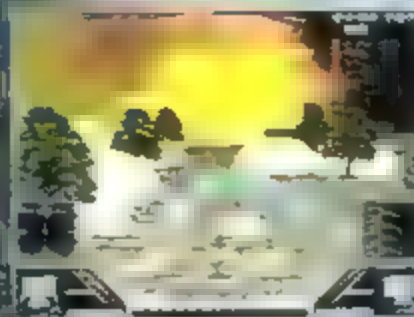




# X坦克

www.ha-game.com  
線上遊戲

the best 3D online game



# 38

元



超值獨家歡樂好禮

X坦克1.50版主機式 X坦克電腦桌布 X坦克教戰手冊 X坦克11分鐘精華動畫

電腦雜誌ONLINE精彩動畫 韓國人氣歌手MTV 藍色生死戀MTV 家有獵狗卡通 夏日韓流演唱會精華版

**X坦克ONLINE.網路射擊大作.好禮贈送等您!**

現在起只要到7-11全省各大門市,購買[X坦克線上遊戲新手禮包-決戰阿富汗],您就可參加X坦克網路索透大抽獎的贈獎活動,有電腦印表機、硬碟、3D影像卡、音效卡、防病毒軟體、喇叭組合等多項精美贈品,獎品豐富,讓您遊戲玩的過癮,還有超值贈品等著您!

特價贊助廠商 CREATIVE EPSON ELSA 金LEO 2 華碩 技嘉 微星 華碩 技嘉 微星

INSIDE 遊戲新聞

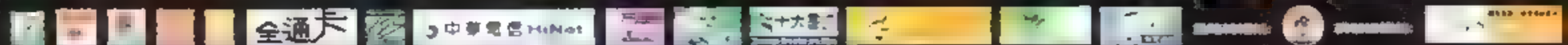
新華豐電腦股份有限公司

服務專線: (02) 8780-7878 傳真專線: (02) 8780-7839

e-mail: service@inside.com.tw

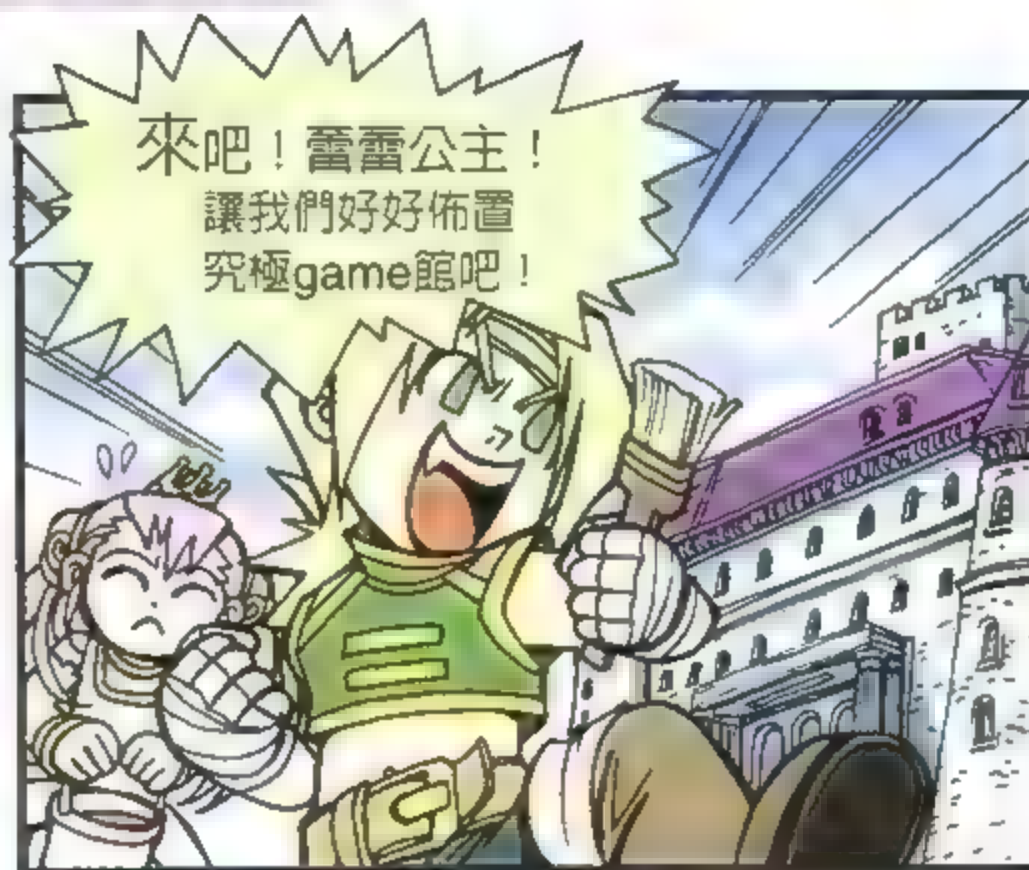
台北市[110]信義區信義路五段150號2號1樓180室

中華民國第一屆金軟獎-綜合類與評審團最佳聲光音效大獎雙料冠軍,韓國最佳遊戲大賞,最好玩的全3D線上即時射擊遊戲,即將風靡全台!





# 究極GAME館



…… 一 周 後 ……



新劍俠情緣 ..... p66

魔幻騎士 ..... p70

小李飛刀 ..... p76

富甲天下3 ..... p82

神機世界2 ..... p86

奇蹟花園 ..... p90

聖狼傳 ..... p94

終極動員令之叛國者 ..... p98

致命武力2重生 ..... p102



# 新劍俠情緣

研究製造所：西山居

販售流通所：智冠科技

遊戲類型：角色扮演

科技需求：P 386、486



預定推出日

年

月

自97年4月推出《劍俠情緣》以來，一直為人津津樂道就是它採用了即時戰鬥系統；而之後的《劍俠情緣2》推出，更是將大陸武俠遊戲的製作推向一個新的高潮。而現在小藍要介紹的就是這款全新的《新劍俠情緣》，雖然這是基於1997年《劍俠情緣》的劇情所編著，但在許多細節的表現上卻顯得更為豐富及合理，雖然做了些許的更動，但這些更動就是為了要讓王國的子人們感受到更精彩的《新劍俠情緣》，這樣了解了吧！不要再吵我了！想我在世界瞭望台上練劍，就是為了要和魔王一決高下，贏得騎士團長 沙雷納的青睞，魔王來吧！看招！“嘿…哼…哈…！嘿…哼…哈…！”



全新繪製的獨孤劍

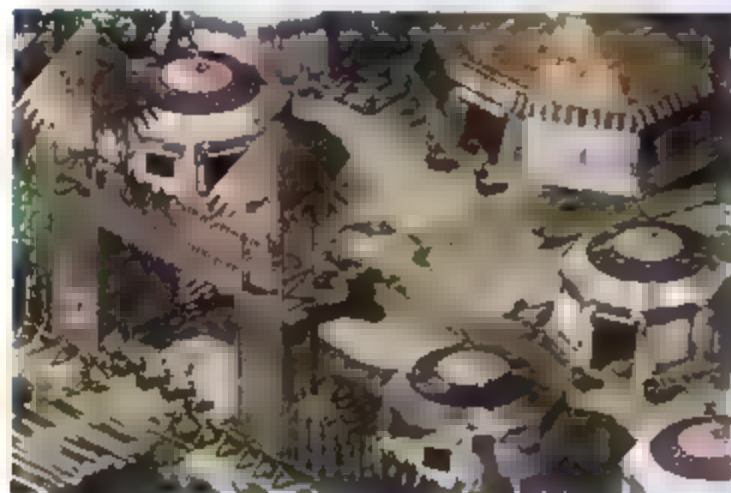
## 風雲再起 新劍俠又出江湖

何為劍？是否手中三尺青鋒為劍？

何為俠？是否名冠武林至尊即是俠？

在宋人看來，金國的夜有些詭異，特別是這樣無月的夜。

兩個黑影在夜色中閃過，在金營外停了下來，夜幕劃過靜夜的天空……



▲山河社稷圖

兩個人的身影快速的接近粘罕的營帳。

營帳內，一名書生正將手中的圖獻給金國的頭領粘罕。

“粘罕首領，此圖名為「山河社稷圖」，

我將此圖獻與首領，望首領笑納。這圖上標示了大宋江山的各處關隘要道，首領如有此圖，大軍南下定易如反掌。”

“哦？”粘罕兩眼放出渴望的光芒 “拿來我看。”

書生正欲上前將圖遞與粘罕，帳外兩個人低呼一聲，疾衝入帳，其中一人將圖搶在手中。

粘罕驚了一下，當看到圖已落入他人之手，不由得怒火中燒。“來人，把他們給我拿下。”粘罕大聲的喊叫。

粘罕的喊聲已經召來了大批的金兵，現在他們已被重重圍住。

“張風，快走！”一個人對另一個人說。

“獨孤兄……”另一人欲言又止。

“別說了，快走！”張風心有不甘，咬牙轉身飛快地離開了戰場。

身後傳來了一聲悶哼，然後只聽得金兵大喊：“他受傷了，快抓住他。”

獨孤雲的眼睛被血糊住了，但終究是寡不敵眾，“噠”的一聲，他的劍被打落地上。

金兵一擁而上，無數長槍的槍尖指向獨孤雲咽喉。

“我要死了？”獨孤雲喃喃低語：“兒子……爹要走了。”

他眼前，有一個小小的身影在晃動，那是他的兒子，正在拿差不多和自己一樣高的劍奮力的舞動。

“劍兒，為爹報仇。”在這樣一個時刻，他臉上竟露出了笑容。

十二年後，衡山上，一個少年在晨曦的映襯下舞起了三尺青鋒……



▲城外好風光

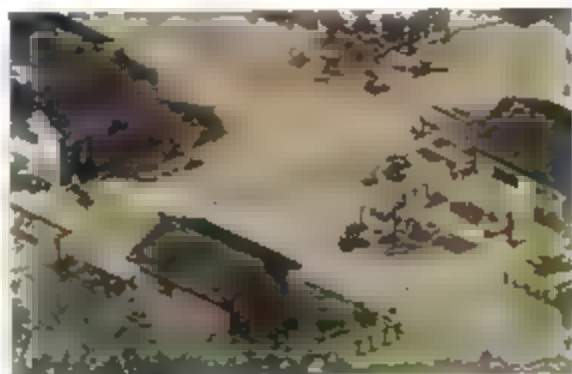


各個場景刻劃細緻



月黑，風高。一個人影在金兵大營裏掠過，閃到一名快要睡了的金兵身後，悄無聲息的結束了他的性命。鏡頭一轉，金國丞相韃懶正在帳外觀看金兵操練，一名金兵探子匆匆跑上前來，告訴丞相說有要事稟告，韃懶向前幾步，準備聽探子的緊急軍情，只見那探子飛身而起，一刀將韃懶刺死。衆金兵大吃一驚，忙團團圍住那名探子。原來那探子正是剛才殺金兵的人——衡山派掌門劉輕用，他見束殺韃懶已獲成功，就轉身向營外逃去，可還沒等他逃，從一個角落裏轉來了得意的笑聲，真正的韃懶從一個營帳後現身，原來這都是一個引君入彀的計謀，被劉輕用殺掉的，是他人假扮的韃懶。劉輕用大驚，欲再刺韃懶，可已被金兵重重包圍，無奈，只好衝出一條血路，殺將出去……

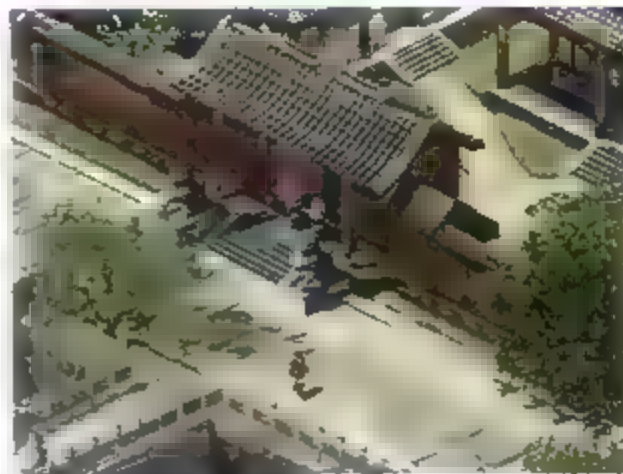
《新劍俠情緣》的背景發生在烽火連天的南宋時期，在這個真實的歷史背景下，引出了一幕幕武



▲村莊畫風精細

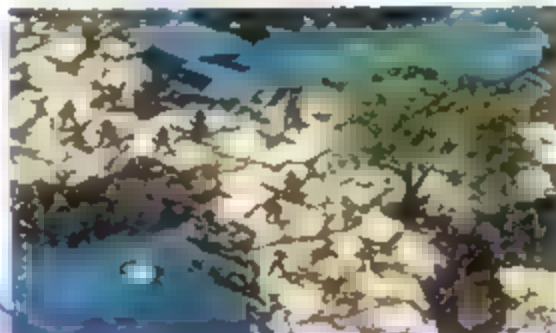
林的恩怨紛爭。遊戲中，既有岳飛、韓世忠、秦檜等歷史人物，也有獨孤劍、張如夢、南宮彩虹等一代武林豪傑。「以情感人」不再是故事的主線，取而代之的，是揭露武林的陰謀，以及在侵略和反侵略的故事中所引出一段段瀟灑迴腸的武林傳奇。

楊瑛是《劍俠情緣》的第二女主角，她在遇到獨孤劍以前一直是女扮男裝的出現的，她身為一幫之主，精明果敢、沈穩幹練，但是在面對自己對獨孤劍的那份感情時，卻十分的



▲重新續燭，只為呈現更完美的場景

隱忍和內斂，她因為知道獨孤劍已經心有所屬，所以即使自己一顆芳心已牢牢繫在他的身上，但從來不會表露出來，而且默默的陪伴在獨孤劍身旁。在《新劍俠情緣》裏，為了使人物性格更加豐滿感人，製作者在繼續賦予楊瑛冷靜果斷的巾幗豪情的同時，也有意識地加強了她細膩豐富的內心情感的刻畫。為了生動地表現楊瑛委婉的將自己的心意告訴獨孤劍的那段情節，企劃仔細的推敲了對白中的每一字每一句，既要符合楊瑛的性格，又要讓楊瑛將自己的心意表達清楚。同時還用心良苦地為他們營造了一個浪漫唯美的氣氛，



“天王驕後花園”的那一張地圖為了滿足劇情表現的需要，就曾經易稿達四次之多。

## 拿出智慧，解開謎題

西山居的遊戲以具有濃郁的民族特色、表現深沈的民族精神著稱，這一點《劍俠情緣》系列較其他武俠RPG表現的更加突出。遊戲中再現了主角獨孤劍的成長經歷，從師傅被人所害，留下的一封血書開始，獨孤劍踏上風波險惡的江湖之路。那時正值南宋年間，金兵大舉入侵中原，獨孤劍不僅要面臨家仇，還要面對國恨，從血書到江河社稷圖的秘密，整個遊戲如同一個謎語，而謎底是在整個故事的進行當中如抽繭剝絲般一點一點浮出水面的……

就像成都五劍堂，是五色教的總舵。在《新劍俠情緣》中，主角在成都的整個經歷將會被設置成重重的謎題，環環相扣，直到追蹤至五劍堂，謎題方才解開。雖然謎題的難度並不是很高，但仍需要玩家去想、去思考、去體會。而五劍堂的戰鬥，促使企劃們在討論之後，決定採用一種全新的戰鬥設計，讓敵人使用陣形進攻，玩家需要控制主角



▲金兵正在預謀攻打中原

打敗敵人，將會有更高的難度，而打鬥場面也將變得更加華麗和絢爛。當然，在遊戲中也少不了一段段動情的愛情故事。

## 忠於原著劇本

在劇本上，為了忠實於原作，沒有做很大的改動。但遊戲可玩性上的進步確實是與《劍俠情緣I》不可同日而語。首先，遊戲沿用目前最流行的即時戰鬥方式，避免了回合制戰鬥產生的厭倦感。其次，遊戲的地圖場景共有110張左右，不僅數量多，而且擴充了每張地圖中遊戲的內容，從而使遊戲內容更加緊湊豐富。在地圖方面的改進還有引入了室內地圖的概念，在玩家進入室內之後，地圖會自動切換，這樣的好處在於更能表現場景的細節。在武器裝備方面，除了繼承劍俠系列豐富、華麗的特點之外，更引入了暗器的概念，使用暗器往往會在大規模的戰鬥時，有扭轉乾坤的效果。另外，為了豐富遊戲的表現形式，《新劍俠情緣》中將引入諸如賭博、華容道等的小遊戲。在玩家進入某些特定的設施或遇上某些特定的NPC時，這些小遊戲就會出現。



▲張琳琳  
獨孤劍的最愛



## 重新體會《新劍俠情緣》帶來的震撼

既然是“新”劍俠情緣，就應該給玩家帶來“全新”的感覺。玩家不但需要新的畫面、新的音樂，更需要新的系統、全新的遊戲感覺。《新劍俠情緣》了作到這點，工作人員一點都沒有偷懶，完全是按照一部新遊戲的標準來製作的，《新劍俠情緣》將力圖再現原《劍俠情緣》中的情感精髓，從一份血書、師傅臨終前的一句話開始，讓玩家跟隨主角獨孤劍的腳步，回到那個金戈鐵馬、動蕩不安的年代，探索江河社稷圖背後隱藏的秘密，經歷一段段動情的愛情故事，喚起玩家的一腔熱血和俠義情懷。這樣即使你玩過前作，仍然可以賣來玩得很痛快，新生代玩家更是不可錯過了。劍俠情緣的故事十分優秀，不會讓人看到開頭就想到結局，更不會有“後面肯定會怎麼樣”的感覺，謎底是在整個故事的進行當中如抽絲剝繭般一點一點浮出水面的，有很多情節是前後呼應的。從獨孤劍的家仇到南宋的國恨，從個人

的愛情到國家大義的取捨，追求的東西一變再變，高潮迭起，加上大量增加的對話，將把人物形象塑造得十分完美。

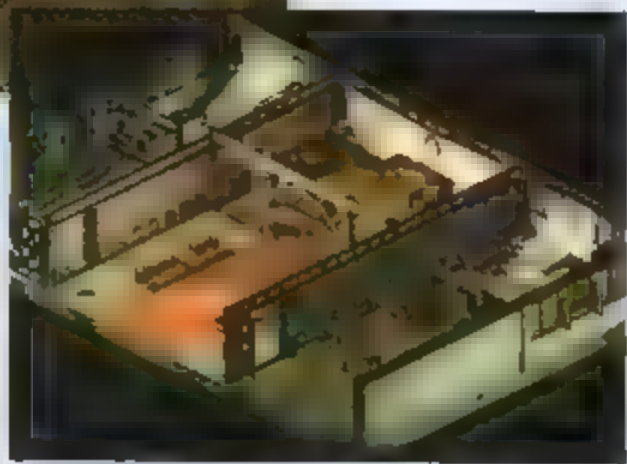


▲以一比一的人物比例登場

◀光線投射屋內，使的竹屋不禁暖和起來

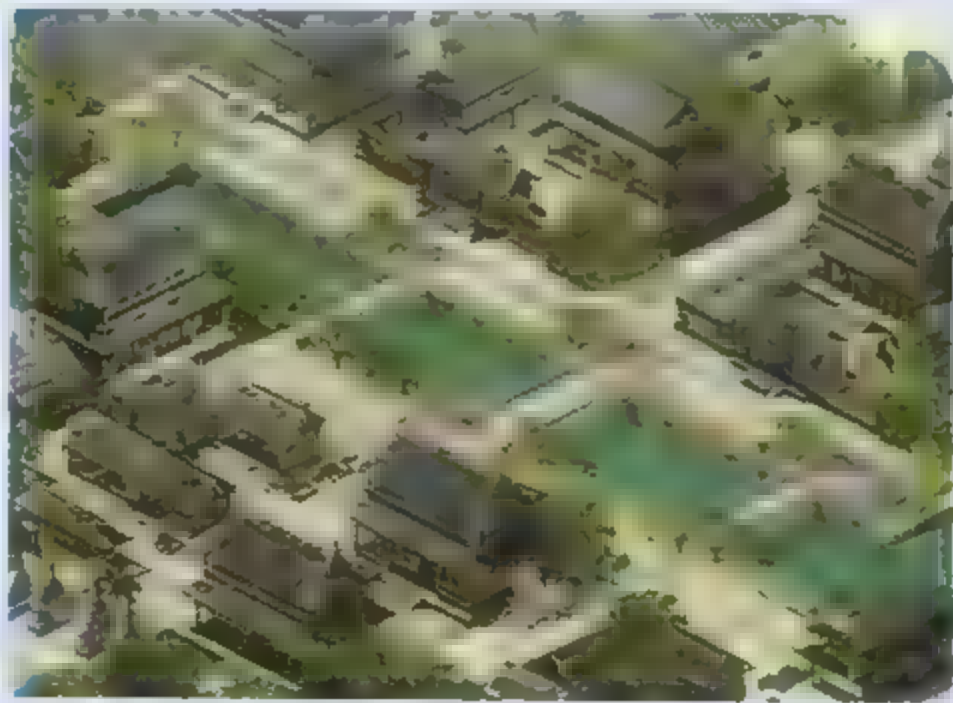


▼兵器登場



▲南山飛鴻

當玩家親身去體驗這個遊戲時，我相信大家將會有更多新的發現，遊戲製作者良苦用心地精心開發這個遊戲，目的只有一個，讓1997年大陸紅極一時的經典之作《劍俠情緣》在2001年重新演繹，使其重新浮出遊戲界，讓其煥發出新的生命，讓玩家重新體會《新劍俠情緣》所帶來的震撼！



▲打造中國古城風

## 寶劍鋒自磨礪出 三載之年磨劍俠



獨孤劍：

師傅死了，臨死把衡山派和一封血書交給我，還告訴了我父親的死因。我要去報仇，為父親，也為師傅，於是我背一把劍下山去闖江湖。在臨安城的酒館裏我教訓了那個不知死活為奸相說話的狗腿子，

和我聯手的還有那個言語激烈的張如夢張兄，他似乎總是有什麼心事。當一隻手輕輕的拍在我的背上，一個嬌嗔的聲音響起“哥哥，你怎麼又喝多了？”一絲甜香飄進我的鼻子，飄進我的腦海，那一刻，我似乎知道了什麼——也許，在我的生命裏不僅僅只有“國仇家恨”這四個字，還有另外一些讓人如癡如醉的東西……



張琳心：

爹是壞人嗎？我不止一次的問自己，哥哥相信爹是壞人，他離開了家。我知道在哪裡能找到他，他在酒樓上，他整天都在喝酒，他喜歡將自己灌醉。那天我去酒樓找他，一到二樓就看到那個身穿白衣的背影站在那裏。如

往日一般，我去拍拍他的背，想叫他回家，待他轉身過來，我才發現，那不是哥哥，是另外一個人。我的手足無措全都被他看在眼里，我從沒有這樣尷尬過。我認錯了人嗎？可為什麼在那一刻，我卻感覺我來酒樓找的就是他呢？





傅紅雪：

他傻傻的，當他出現在天王幫的大廳裏，我真的有些吃驚，不知道他是否會認出我，可他卻沒有。後花園的胡邊很美，我和他在這裏談論關於我的殺父仇人的話題，還有那張人人都想要的「山河社稷圖」，那個時候我有些恍惚，所以当封玉書用鏢打我的時候，我竟沒有發覺。他救了我，在我的頭巾飄落的那一霎那，我看到了他眼中的掩飾不住的訝異與驚喜。「山河社稷圖」不見了，那個時候我就決定了要和他一起去找。他有喜歡的人了，那個可愛活潑的張姑娘，想到這一點，我很傷心。我不會讓他知道，其實我早就喜歡他了，在很早很早以前。



傅紅雪：

什麼是恨？不知從什麼時候，我開始恨我自己，恨我自己竟會有那樣一個父親。而更恨的是，我無力改變什麼，他永遠都是我爹，就算我死，我也仍無法改變。離開家的日子我每天都在灌醉自己，希望可以忘記些什麼，忘記父親的罪，還有，忘記她。初見她的時候，她身穿一襲紅衣，淺笑盈盈的在我面前舞蹈。我愛上了她，我不在乎她是個風塵女子，我要帶她回家，可是，卻被她拒絕了……喝酒可以忘記些什麼嗎？如果可以，那為什麼在我醉得意志都混亂的時候，眼前還會出現一抹紅紗，輕盈的飄過……



南宮彩虹：

夜很深，我習慣了在這樣的夜裏潛入張家的院子，我的任務就是監視那個很久以前說是要效忠於我們金國的宋朝大官，那是他的父親。可為什麼，在不知不覺中，我總要走到他的窗下，聽他酒後的囁語？遇到他以後，我開始希望自己是另一個人——一個真正的宋朝女子，一個真正淪落於風塵的舞妓，能夠讓他帶我走，帶我回家，能夠讓我為他哭、為他笑。可我不能，我父親是金國的第一高手，我是金國派來監視他父親的人，我有我的使命，而他，若知道我的真正身份，會是怎樣的一種心情，又怎會再說愛我？我知道有一天他的劍會指向我的喉嚨，我怕那一天的到來，可卻又有一種期待——期待我能夠將一切真相告訴他。



南宮滅：

我的一生都在為南下努力，我希望能將宋朝的江山打上金國的烙印，希望能夠號令中原武林。想到自己坐在高臺之上，那些所謂的“高手”、“大俠”全都臣服於我的號令之下，那份風光，值得我做任何的事情。但那很難，我不怕難，我更喜歡做這樣有挑戰性事情。十幾年前我曾經接近了我的目標，在泰山頂，只要打敗那個叫“方勉”的人，中原武林就再無人能與我抗衡，但我敗了。十幾年來我一直準備，準備去報仇，但我怕那個叫方勉的人，怕他再次打敗我。中原的風光格外的好，讓我不得不得想：什麼時候，這裏才是我的天下？

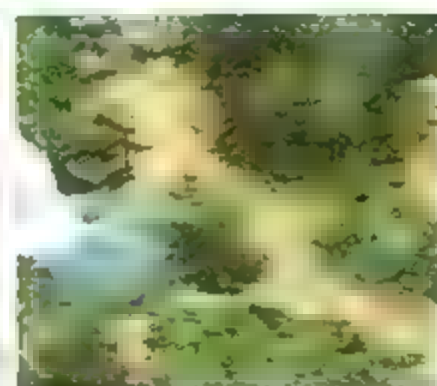


傅紅雪：

人人都說我是個賣友求榮的好賊，包括我的兒子。看到他整天醉醺醺的樣子，我真希望能告訴他十年前究竟發生了什麼，但為了那張「山河社稷圖」，為了能知道桑檀和金國究竟要做些什麼，我只能盡力的扮演一個投敵的漢奸。女兒和獨孤兄的兒子在一起，我看得出這對小兒女彼此眼中的情意。但我真的擔心，那小子會真的對他“殺父仇人”的女兒好嗎？如果他們生在一個太平盛世，他們應該是青梅竹馬的玩伴，在這樣的亂世，讓他們如此的相遇，也許，就是這兩個孩子的緣份吧。



▲客棧一隅





# 魔幻騎士

研究製造所：大宇資訊  
遊戲類型：角色扮演  
開發者：大宇資訊  
發行商：大宇資訊



預定推出日

年

月

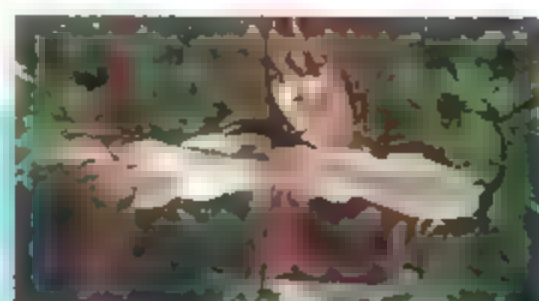
各位還記得大宇所推出的《明星志願》吧？現在製作該遊戲的NPC小組，即將以他們研發戀愛養成遊戲的多年心得，打造出這款有點不一樣的角色扮演遊戲，其中多支線、多結局的做法，不就是戀愛養成遊戲的架構嗎，所以這款遊戲可有點門道喔！

曾製作過養成遊戲《明星志願》系列的大宇NPC小組，經過一年多來的默默耕耘，所研發的第一款RPG大作《魔幻騎士》，終於要上市了。為了詳細報導這款遊戲，筆者特別前往採訪大宇NPC小組，為各位讀者做番採訪報導。

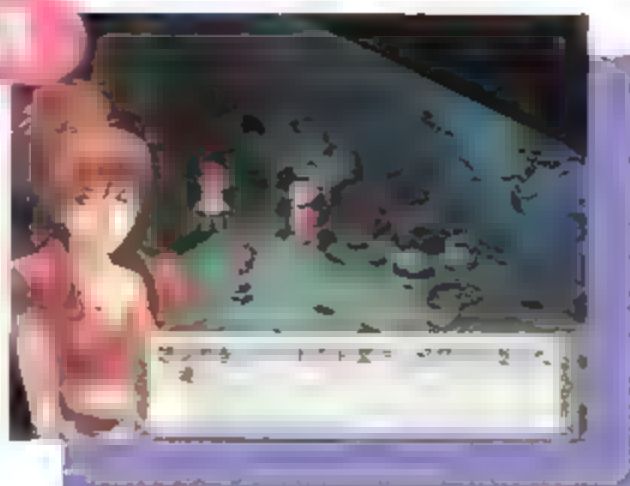


來自宇紀2002年索夫特絲達大陸的克雷格，是個研究時空轉換的權威——“道耳”之助手。在一次時空轉換的實驗中，克雷格來到古老的諾瓦帝國，遇見了活潑好動的貓族少女“桑妮雅”，後來又因為時空轉換失誤之故，克雷格在降落時撞到了欲角逐女帝的少女“堤雅”，而產生靈魂交換的現象，使得兩人的靈魂相互進入對方的肉體。

身為主角的克雷格，除了要尋找方法還原之外，更在一連串的事件之中，捲入了有關這個世界中有關“魔幻騎士”的傳說……

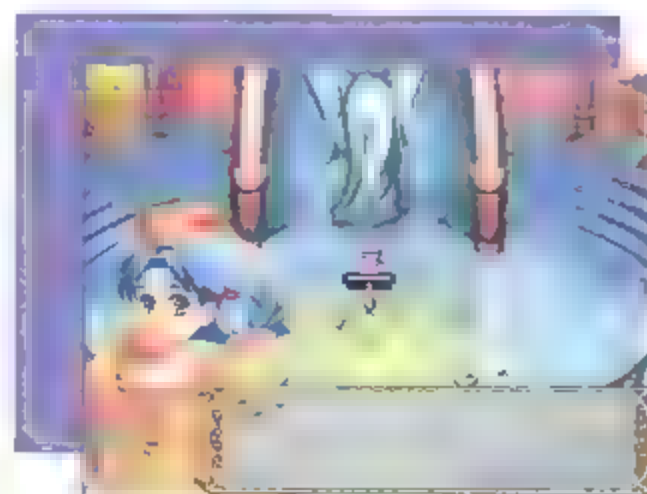


《魔幻騎士》的最大特色，便是劇情的分支相當豐富，採用多線式劇情、多種結局的劇情架構；隨著玩家在遊戲中的選擇，劇情將會有各種迥異的狀況發生；也就是說，這些選擇將會造成某些事件發生與否，甚至將某個女主角的死活！



遊戲中不僅有各種支線，而目各支線將會相互影響，例如在某個地方中開小偷時，如果找出真正的小偷，就可以選擇一項寶物作為報酬；而選擇其中某項寶物時，才能進入另一地區的某個秘密房間；也就是說，這些支線可能會相互影響，甚至進行某個支線時，也會開啓或關閉其它支線，甚至影響未來的結局。

由於遊戲中會出現多個女主角，當玩家在選擇劇情走向時，也同時會影響各個女主角對克雷格的好感度；據製作單位表示，遊戲的結局多達十種，包括每個女主角的事業（成為女帝？）及感情（克雷格會和哪個美眉在一起呢？）之結局，這大概製作單位製作《明星志願》的後遺症吧！把角色扮演的結局當做戀愛養成遊戲了。





## 克雷格 CRAIG/19歲



故事當中的主角，為出身於索夫特絲達大陸沒落貴族的後裔。天資過人，在十五歲時便完成大學學業，並踏上四處流浪探險之路。性情開朗溫和，看起來是個熱情友善的普通青年，但擁有勇敢堅毅的英雄特質，以及強烈的正義感。

在十七歲遇見道耳教授之後，在英雄惜英雄的心理之下，克雷格便投身時空轉換的研究，也開啓了日後前往諾瓦帝國的契機。

## 泰瑞莎 TERESA/17歲

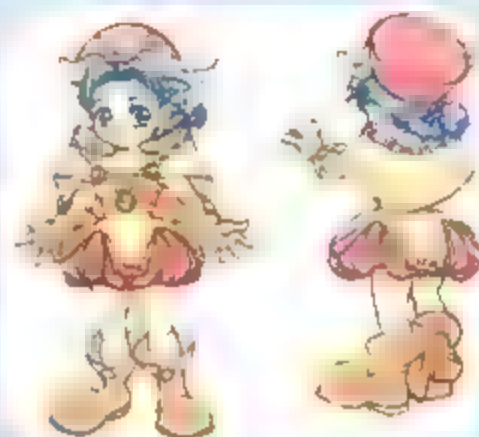
因為出身富裕，優渥的環境造成她個性驕縱。個性相當好勝，對任何事都充滿自信，直接坦率的態度給人相當強勢的感覺，也容易使人產生誤解。雖然愛恨分明、個性剛烈，但在與初戀情人重逢之後，卻意外地顯露出羞澀的一面。



溫柔體貼、善解人意的人類女孩。一個人獨自居住在安絲翠拉村當中，喜歡接待來到村莊的外地人，雖因此常受到好友們的責難，但絲毫不變其喜歡幫助別人的個性。跟許多諾瓦帝國的女孩一樣，提雅從小便以坐上帝王寶座為志向，將英格絲塔女帝視為終身努力的目標。雖然知道自己在各方面的條件皆不如好友泰瑞莎，但仍然為了這個夢想努力不懈。

## 埃爾絲 ELSIE/年齡不詳

埃爾絲是諾瓦帝國當中第一個女祭司，在二十多年前參加過英格絲塔女帝的就任大典後，便遠居在伊特拉森林當中研究魔法、修練返老還童之術，造就了一張沒人知曉年齡的童顏。喜歡一切新鮮事物，對來自異世界的克雷格充滿好奇，並認定克雷格是傳說中的「魔幻騎士」，而加入其剷除異教的行列。



貓族賽爾利亞部族的族長之女，與母親瑟烈斯特的感情極好，母女之間無話不說。雖然從小在溺愛環境中長大，但由於母親的嚴格管教，桑妮雅身邊頗缺少朋友，讓她內心充滿寂寞；正因如此，桑妮雅喜歡跟他人親近，也愛跟別人撒嬌。雖在母親的期待之下將角逐女帝之位，但本身沒有絲毫野心，只一心嚮往跟朋友在一起的熱鬧生活。

## 巴特神殿守護精靈卡朵兒之女，因為排斥成為守護精靈不離家出走，在諾瓦帝國四處流浪。為了得到月之石，她徘徊在翠黎平原上長達八年之久；年紀雖小，卻擁有讓人刮目相看的勇氣與毅力。平日最喜歡抓人把柄、挖苦別人，讓人氣得牙癢癢，也因此被叫做「嘴巴很壞的小精靈」。

巴特神殿守護精靈卡朵兒之女，因為排斥成為守護精靈不離家出走，在諾瓦帝國四處流浪。為了得到月之石，她徘徊在翠黎平原上長達八年之久；年紀雖小，卻擁有讓人刮目相看的勇氣與毅力。平日最喜歡抓人把柄、挖苦別人，讓人氣得牙癢癢，也因此被叫做「嘴巴很壞的小精靈」。



出身鳥族。因為生活環境封閉，與其它種族絕往來，所以個性單純，容易相信他人。英洛個性內向溫和，清秀的臉上永遠掛著一抹溫柔的微笑；雖然擁有一副好歌喉，但害羞的她只敢躲在花園獨自引吭高歌。通曉許多情歌的她，內心深處直盼有知音人出現，與她一同沉浸在音樂之中。



出身鳥族。因為生活環境封閉，與其它種族絕往來，所以個性單純，容易相信他人。英洛個性內向溫和，清秀的臉上永遠掛著一抹溫柔的微笑；雖然擁有一副好歌喉，但害羞的她只敢躲在花園獨自引吭高歌。通曉許多情歌的她，內心深處直盼有知音人出現，與她一同沉浸在音樂之中。

## 提雅 TERESA/19歲

提雅與泰瑞莎的兒時玩伴，年幼時離開安絲翠拉村後，就與兩人失去聯絡；搬到堤克亞達城定居後，法藍因為剛毅正直、富有責任感的個性，受到羅希統領的賞識並提拔，在十七歲時便當上堤克亞達城的神官，成為城中舉足輕重的人物。法藍與羅希的妹妹蜜兒有一段若有似無的戀情，但與泰瑞莎再次相逢後，卻讓他的心開始動搖。







自古以來，精靈族便世代居住於羅爾威島，守護著象徵帝國精神的神殿，而領導著精靈族的是「守護精靈」，傳說唯有真正的帝王候選人，才能解開帝國祭壇的謎題，並召喚出下一任的守護精靈。



奇洛之家是一棵巨大的樹木，而鳥族幾世代以來就居住在這個樹上，極少與其他種族來往。鳥族生性保守，主要是務農維生，最出名的農作物就是玉米。



可愛、無厘頭的種族，居住在帝國某個隱密的角落，必須要解開某一個支線，才能窺見熊貓族的真面目。





為了製作眾不同的RPG，製作單位在遊戲中特地開發了各種系統，讓玩家除了進行劇情之外，也可以更體會到遊戲的趣味及多變性。以下將一一介紹這些系統：

在《魔幻騎士》中，怪物除了扮演讓玩家練功賺錢與經驗的角色之外，還可以捕捉喔！別小看這項功能，因為這些被捉到的怪物可是大有用處的！



#### 如何捕捉怪物？

1. 首先將目標怪物的生命力打到瀕死邊緣，
2. 用克雷格或是法藍的「捕捉」指令，試著將怪物捕捉起來，
3. 有些怪物被捕捉的機率很低，尤其是愈珍貴的惡魔抓，要多點耐心捕捉，
4. 若是捕捉失敗，往後的成功機率將會增加，所以多嘗試幾次就可以提昇成功率



1. 供奉給魔神，可以提高魔 神的能力及供奉值（詳見魔神供奉系統）
2. 到武器店將怪物附加到裝備上，可能強化出各種特殊能力的裝備（詳見裝備強化系統）
3. 賣給特定商人，可以賺一筆旅費。

如果是高手級的玩家，也可以試試捕捉並蒐集到所有的怪物，這種成就感可是一般玩遊戲趕破關的玩家所無法體會的成就感喔！



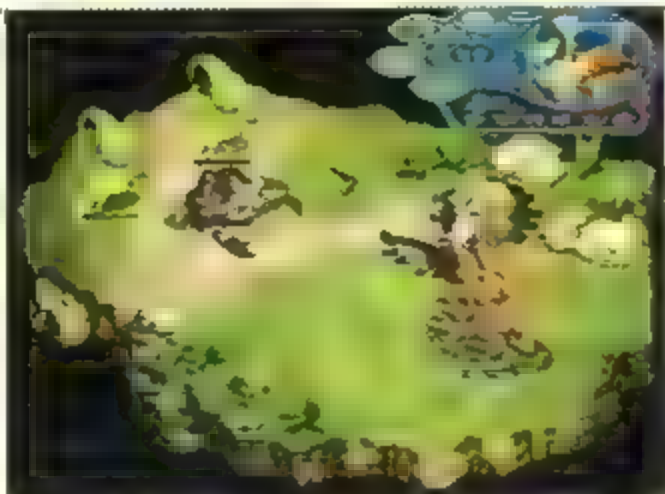
捕捉到的怪物用途？

講解這個系統前，首先要瞭解“魔神”是啥東西。魔神可說是迴異於一般生物的超生命體，在遊戲中一共有20種之多，每種都擁有絕大的能力。如果特定人物得到召喚契約或變身卷軸時，就可以在戰鬥召喚魔神或變身神魔，這些魔神可是一般戰力所遠遠不及的強喔！其中召喚魔神可說與一般RPG的召喚術有異曲同工之妙，在此就不再贅言；但是變身神魔可是一種相當特別的系統喔！

由於變身神魔威力太過強大，所以相對的，玩家也要滿足許多條件，才能成功地施展變身特技。要變身的首要條件，就是取得該神魔的變身捲軸。像是祭拜魔神、取得魔神所要收集的東西，甚至打敗神魔、事先取得其他神魔等各項事件，都可能會取得變身捲軸。當埃爾絲在隊伍中時，她就可以閱讀卷軸並學會變身特技。



在戰鬥開始後，首先施法的埃爾絲除了要在可施法狀態、有足夠的法力、生命力尚餘一半以上之外，隊伍中至少要有兩名角色，且隊伍中的所有人都集氣完畢，同時不能有不利狀態（例如：中毒、緩慢、瀕死等），這樣才能讓全體隊員變身為神魔上場戰鬥。



變身的神魔上場之後，就取代所有隊員進行戰鬥。除了一般攻擊之外，每個神魔都有其獨特的戰鬥特技，愈高等的神魔，其特技之威力也將愈大。另外變身後的神魔所擁有的能力，是依照所有隊員的能力去計算，所以當所有隊員的等級、能力提升時，所變身的神魔也會更強；如果平時有供奉該怪物時，也能提早變身神魔的威力，最大可以提昇一倍之多！

但是變身神魔可不是無限制的！召喚出來的神魔在每回合都會消耗6到15點不等的“供奉值”，如果供奉值不足，則神魔會自動解除變身狀態；這時埃爾絲會變得非常虛弱（生命力只剩下1點），可能會隨即陣亡，所以要好好的保護這位外表像10歲女孩的老婆婆。如果是變身神魔被打敗時，則所有人HP將為1點，所以要視情況解除變身，不然會讓所有隊員陷入危機之中。





為了讓魔神（或神魔）在戰鬥中來助拳，平時就要好好燒香，免得臨時抱佛腳。要取悅這些魔神，就要捕捉來的怪物供奉給魔神。供奉魔神主要有兩個目的：



### 提升供奉值

由於某些怪物在供奉時可以「改變」魔神的屬性數值（或加或減），因此要加強魔神的能力時，最好別亂供奉，選擇一些較有助於提升其能力的怪物，會讓該魔神愉悅之時也更加強大喔！

平時要多抓點小怪物供奉給魔神，以取得足夠的「供奉值」，才能夠在戰鬥的時候施展「變身」；由於每次變身都會消耗6至15點的供奉值，而且每回合還會持續消耗，因此若要在戰鬥中維持變身神魔其強大的戰鬥力，必須勤加供奉（好好地拜吧！）

### 提升魔神的威力

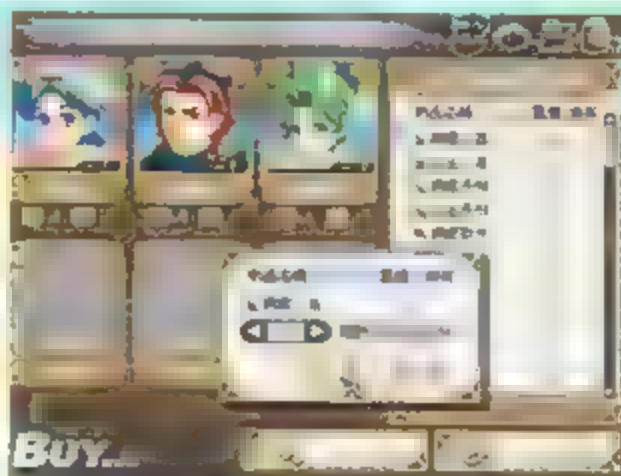


聽說諾瓦帝國中隱藏有一些相當罕見的珍禽異獸，可以大幅提升魔神的供奉值或能力，所以四處歷險時也別忘了多找找這些神奇寶貝哦！

## 裝備與升級

擁有一把神兵利器，是每個冒險者所夢寐以求的願望；不過在《魔幻騎士》中，這將是可以隨時實現的！所有神兵利器都是由凡鐵所化，想要讓它們脫胎換骨，就必須先捕捉怪物，然後去武器店花點手工費請老闆幫你打造一番。不過這款打造工夫並不一定會百分之百成功，所以可要有點心理準備。

雖然效法古代干將莫邪之生人鑄劍法，但每個怪物能夠為裝備「奉獻」的數值和附加效果可都不太相同：有的會強化攻擊力，也有的是強化其它屬性，更有些怪物能附加其它附屬效果，例如



附加電屬性攻擊、毒屬性攻擊、反彈攻擊等（通常有毒屬性的怪物，就會附加毒性）。所以強化之前要挑選適合的怪物，以打造出心目中的神劍魔鎧。

要注意的是，每種裝備所能強化的次數也不盡相同，例如青銅等級的武器防具，將比鋼鐵等級的強化次數少；雙

手斧頭、槌子類的大型武器，又比同樣等級的匕首、小刀等小型武器的強化次數為多。由於強化次數不會顯示出來，因此先實地瞭解各武器的強化上限，可是打造神兵利器的第一要務。



既然是角色扮演遊戲，自然少不了了解謎的成份：就讓我們來看看製作單位如何招待這個穿越時空的未來小子克雷格吧！

### 祭壇玻璃密碼



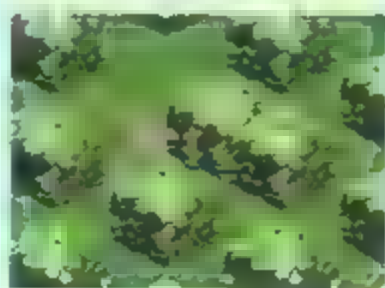
### 牢籠陷阱



在此必須碰觸祭壇中央的雷本，閱讀上天給予的提示，以解開玻璃發出各種顏色光芒的秘密，才能召喚出守護精靈，讓克雷格完成使命吧！

唯有將開關扳動到正確的位置，才能解救出受困的同伴；不過其它牢籠內也藏有一些秘寶，別忘了去拿取喔！讓克雷格順手撈一票吧！

### 朵蕾花園迷宮



### 密碼道路



就像是中國的八卦迷魂陣，這裡的樹叢會移動並阻擋主角；而且附近的風景長得一模一樣，所以很容易迷路而找不到出口，別讓克雷格氣得要放火燒喔！

在堤克亞達城時，路人的提示要牢記在心，才能安然通過這段密碼道路；如果走錯一步，就會掉落到幻影迷宮之中，那害克雷格可就慘了。

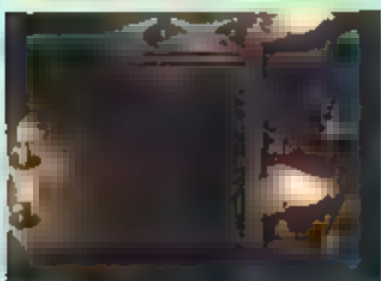


### 幻影迷宮



這裡有許多令人炫目的水晶，而且這個迷宮的機關移動點容易令人迷惑，常會發生鬼打牆、迷路的情形，唯有判斷出正確的方位及無比的耐心，才能脫出這個迷宮，否則克雷格就要在這鬼地方待一輩子了。

### 冰原遺跡的火焰道路



得衝過會噴出火焰的機關，才能到達下一個關卡；若是碰觸到火焰，會被噴到階梯下方去。如何掌握節奏（或快或慢）來避開火焰，免得克雷格被烤了。

### 凌空水道



這個詭異的水道上有平時隱藏著，但有人踏上時會浮出水面的石頭，必須嘗試各種可能的通路，才能通往下一個目的地，否則克雷格就要當迷路兒童了。

### 冰原遺跡的飛箭機關



如果被飛箭射中會損耗生命力，所以要躲避四面八方而來的飛箭並抵達出口，別讓箭插在克雷格的屁股上！

## 隱藏任務！一眼村任務始末

邊境的一眼村是個純樸的村莊，但一眼村村長為村莊的前途擔心。一來因為召峯怪作祟，讓召峯無法順利通行，另一方面則因為一眼村位於帝國邊疆，沒有什麼發展的機會，因此十分落後。如果克雷格能找到帝國各地的建築師、藥草商等人物協助，幫助一眼村發展起來的話，可是會有許多好處的喔！



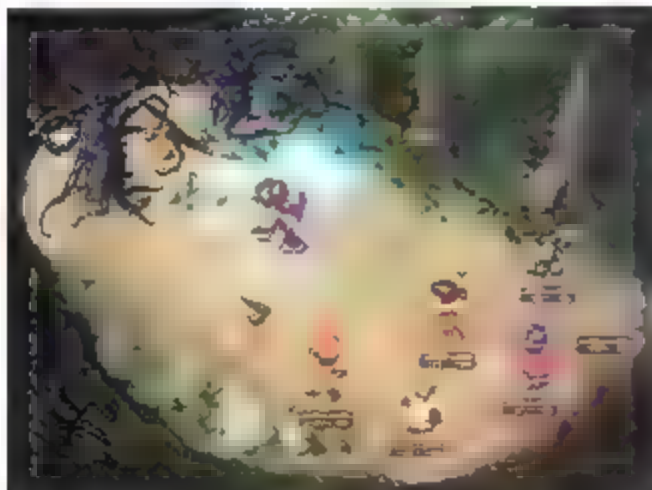
開發前



開發後

## 即時戰鬥系統

為了兼顧戰鬥的戰術需求及緊張感，本遊戲採用製作單位所研發的 Active Time Battle Plus! (即時戰鬥強化系統，簡稱ATB Plus!)。就如同一般的即時式回合指令戰鬥，當我方人物的行動棒之集氣集滿時，就可以對該角色下達戰鬥指令；相同的，如果是敵人集氣完畢後，他也可以對我方進行攻擊。



不過這裡有個不同之處，在於ATB Plus 系統不會強迫集氣已滿的角色立刻下達指令並執行。玩家可以用待機指令先跳過該角色，任意挑選其他集氣已滿

的角色下達指令。所以玩家可以依照各人物的戰鬥特性，依下達指令的先後來安排其攻擊順序，以達到戰術調控的效果。



由於敵我雙方後排的角色，除了用魔法、弓箭、樂器等方式之外將無法攻擊，也就是說，位於前排的角色比較容易遭受攻擊，所以要讓生命力及防禦力高的人物在前面當肉盾，讓後排的法師型人物減少被攻擊的威脅。





# 小李飛刀

研究製造所：昱泉國際

販賣流通所：昱泉國際

遊戲類型：角色扮演

科技需求：PII-233、32MB



預定推出日

年

月

“小李飛刀”李尋歡可說是古龍的武俠小說中最著名的人物之一，例無虛發的飛刀可說是集合速度、勁道及準度的究極武器，與楚留香、陸小鳳、陸小鳳的靈犀一指齊名於江湖之中。如今昱泉國際將小李飛刀融入遊戲之中，讓玩家在電腦上也可以一償扮演絕世高人的快感！



“小李飛刀，例無虛發！”這句出自小李飛刀的名言，相信喜好武俠小說的讀者對這句台詞應該不會感到陌生；而浪子俠客—小李飛刀「李尋歡」，更是古龍小說人物之中的代表之一。為了讓更多讀者認識古龍小說的精髓，昱泉國際特地簽下了有關古龍先生的不少著作，並預定在明年推出六套左右的古龍系列，像《小李飛刀》、《蕭十一郎》、《流星蝴蝶劍》等，其中將以《小李飛刀》為古龍系列推出的第一套作品。

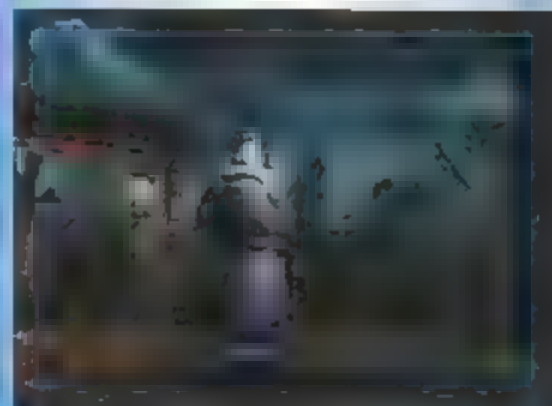
## 小李飛刀重出江湖

昱泉國際所製作的《小李飛刀》，其製作小組為原《新神鵰俠侶》之班底，在4月時便開始進行企劃，在8月初正式製作，預定在明年6月完成。整個遊戲是以第三人稱視角進行的角色扮演遊戲，玩家在遊戲之中將扮演小李飛刀「李尋歡」，憑著一身出神入化的飛刀及過人的機智，克服接踵而來的重重危機。

《小李飛刀》的劇情可分為兩個部份，前半部是描述李尋歡自關外回到中原，卻因一個黃色小包袱而引來致命的殺機，甚至為此捲入一樁陰謀之中，被誣陷為江湖上人人聞之色變的梅花盜，這時李尋歡得排除萬難，以洗脫自身嫌疑。後半部則與近年快速竄起的金錢幫有關，幫主上官金虹的武功在江湖排名第二，卻假裝覬覦李尋歡家傳寶物和傳說中的武功秘笈，並佈下各種疑局，想藉此迫使李尋歡出面並將其除去，以穩固自身在江湖上的地位。李尋歡雖心知肚明，但此事牽扯上自己心愛的女人，因此不得不與上官金虹週旋到底。



為了忠於原著並考慮到遊戲性，據製作小組表示，除了依原著忠實呈現劇情，並加強遊戲的解謎內容外，也採取多支線之分歧路線！製作小組設計了許多獨創的支線劇情，不但不會對原先佈局精彩的原著畫蛇添足，更能兼顧到遊戲必備的耐玩性及娛樂性。雖然遊戲目前為單一結局的方式，但製作單位表示也將考慮雙結局之路線。

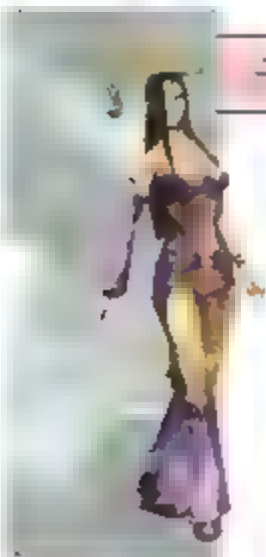




# 人物介紹

在《小李飛刀》之中，除了小說中的人物會紛紛上場之外，為了突顯他們的個人特色，製作小組還特地以較誇張的造型來強調他們的風格。以下就是這些人物的介紹：

## 千手羅刹



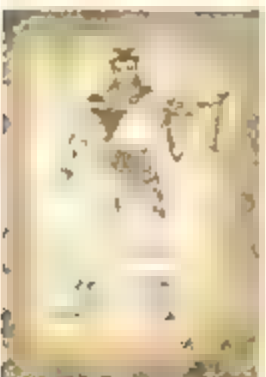
行蹤飄忽、殘酷毒辣的女魔頭。平時最重衣著，因此身上所穿衣裳均以金絲織成，並綴以明珠、美玉等華麗飾品；成名絕技是能同時發出十三種暗器，雖然這十三種暗器中單任一種都可致人於死，但她卻硬要將十三種暗器都釘在別人身上才過癮。



## 「苗疆極樂峒」護法四童子

四人年紀雖已不小，但卻打扮得如孩童一般，身上穿的衣服五顏六色、花花綠綠；腳上穿的也是繡著老虎的童鞋，腰上還繫著圍裙。四人雖都濃眉大眼，面相淳樸，但卻偏偏要作出頑童的模樣，嘻嘻哈哈、擠眉弄眼，叫人見了就連隔夜飯都要吐了出來。最妙的是在他們的手腕上、腳踝上都戴滿了發亮的銀鐲，走起路來叮叮噹噹地響。

## 郭嵩陽



黑布黑袍、黑鞋黑襪，背後斜背著柄烏鞘長劍的黑衣人。身材高大而魁偉，但看來絲毫不見笨拙，反而略顯削瘦矯健。面上帶著一種奇異的死灰色，神情似乎十分蕭索；眼睛半張半合，雙眉斜飛，目光睥睨間，驕氣逼人；額下幾縷稀疏的鬍子，隨意飄散。雙手縮在袖中，整個人看來顯得既高傲又蕭灑、既嚴肅又不羈。其身後的劍也是烏黑色的，不見光華，但劍一出鞘，森寒的劍氣便逼人眉睫。此劍在兵器譜上排名第四。

## 梅二先生



身上穿著乏白的破舊藍袍，袖子和胸口沾滿了油膩；一雙手的指甲也全是泥污，雖然戴著頂文士方巾，但頭髮卻像亂草般散露在外。一張臉又黃又瘦，看來就像是個窮酸秀才。雖是又窮又酸，但對吃喝卻一點也不含糊；酒癮發作時，眼睛除了酒之外，似乎就再也瞧不見別的。

梅二先生乃救治外傷的第一把好手，尤其善治各種外門暗器，在七妙人中排名第二，脾氣古怪，不懂武功。生平有三不治，但只要他肯接手，就沒有好不了的。

## 青魔伊哭

身高遠遠超過一般人，臉長、脖子也長，還纏著一層白布，使也看來全身僵硬。雙眼看來也不像個人，眼球、眼白俱是青色，一閃一閃的發著青光。身上穿著一件青布袍，袖子雖蓋過雙手，但長度卻不及膝。

青魔本就長得嚇人，頭上卻偏偏戴著奇怪的高帽子，驟然望去，就像棵枯樹似的。腕力極大，只一隻手就能力挽奔馬；但更可怕的卻是那令江湖中人聞名喪膽的「青魔手」，和身上隨處均可噴出的毒煙。



## 「碧血雙蛇」之黑白雙蛇

雙蛇所使用的兵器是手上一柄看似腰帶般的軟劍，劍柄漆黑而細長；白蛇的軟劍形式雖相同，但顏色就如白虹般眩人眼目。



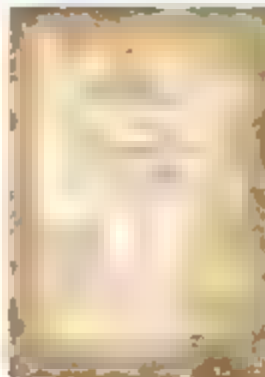
頭戴寬邊雪笠，黑白雙蛇兩人幾乎長得同樣形狀、同樣高矮；摘下雪笠後，兩人的長相也幾乎一模一樣，但白蛇的臉色蒼白，而黑蛇的臉色則黑如鍋底。他們的耳朵很小，鼻子卻很大，幾乎佔去了一張臉的三分之一，將眼睛都擠到耳朵旁邊去了；這兩張枯黃瘦削且又醜陋的臉，看來就像是兩個黃臉的人頭。

## 龍嘯雲



相貌堂堂，身著紫紅色錦衣華服，額下留著微鬚的中年人，是李尋歡的生死八拜之交。此人生性豪邁、交遊廣闊，在江湖上極具威名，慣用兵器為一柄銀槍。

## 上官金虹



金錢幫之幫主。金錢幫是最近一兩年才崛起的幫派，在上官金虹極權式的管理之下，短短兩年就威震全武林。上官金虹身材很高，有時頭上會帶著寬大的笠帽；帽蓋壓得極低，將面目隱藏在笠帽的陰影中。身著金黃色的衣衫，衫角很長，幾乎已覆蓋到腳面，但走起路來長衫卻紋風不動。

上官金虹從不坐椅子，出門步行，只喝清水，是個名符其實的梟雄。一對子母龍鳳環在兵器譜上排名第二。但近年來他的武功修為更高，已不再用環。



## 創新規劃的遊戲架構

小李飛刀的遊戲架構雖被歸為角色扮演類，但在某些部份則有其特色，與以往的角色扮演遊戲將有獨特的創意。首先在一般情況下，玩家所扮演的李尋歡在城鎮內行動時，是採取古墓奇兵般之第三人稱式背後視角的方式，但用鍵盤操控其移動，並以滑鼠控制螢幕之視角轉動，此部份相當類似《江湖本色》(Max Payne)；如果遇到特殊劇情時，則視角將會依情況自動改變。

在常見的隊伍組成上，雖然會有其他人物因劇情而與李尋歡同行，但他們可不會并肩作戰喔！戰鬥時還是要李尋歡一人獨挑大樑，而這些“隊員”則只會依劇情提供解謎等輔助，不是玩家所能控制的同伴。

在裝備系統上，由於小李飛刀的特性，其武器將以飛刀為主；遊戲中有五種各具不同功能的飛刀，玩家將依章節之不同而可以購買到其中幾種飛刀。由於飛刀在使用時會消耗，所以要注意其餘量，不過也不用擔心飛刀會全部射光，因為會強制留下一把，讓李尋歡得以格檔敵人武器。



至於戰鬥系統上，製作小組則設計出全新的半即時戰鬥系統，以符合小說中的戰鬥步調，並試圖營造中敵我雙方對峙時所產生的緊張感。本文將在後面詳加介紹其架構。



## 3D呈現的精緻場景

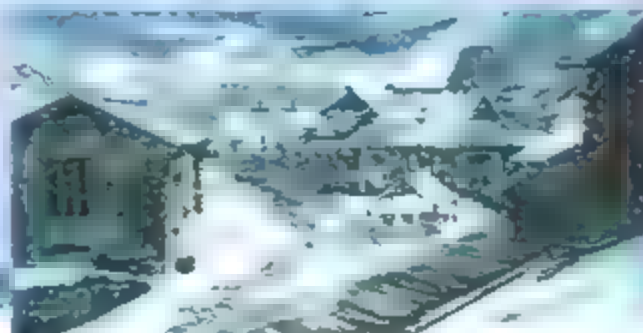
為了完全呈現《小李飛刀》的故事背景，製作小組在視覺效果及場景部分特地強化，以即時3D技術勾勒出一個細膩的擬真世界，讓玩家彷彿穿越時空，置身於當時的江

湖情境；除了利用精緻的美術風格營造情景之外，遊戲中更具有逼真的天氣變化特效，使玩家更能夠體會到秋天楓紅、冬天落雪的季节氣息。



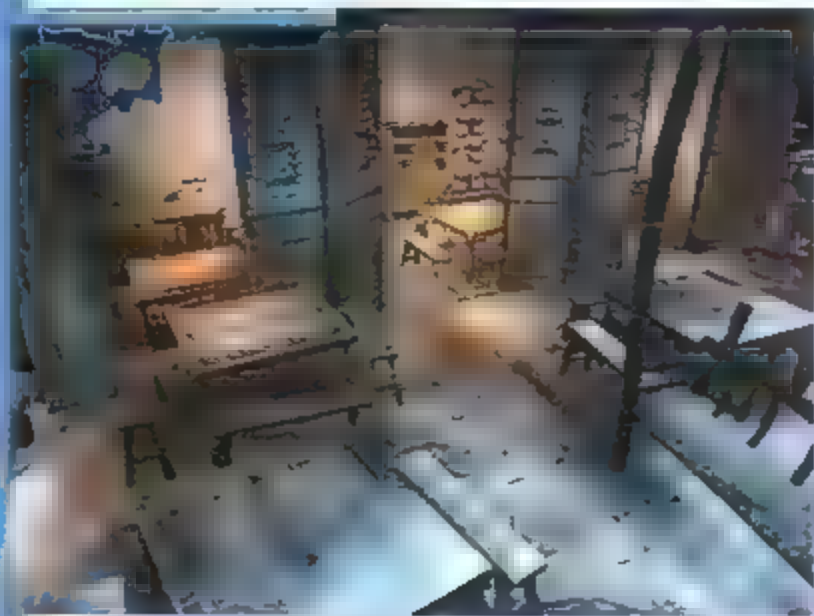
▲一座無名小鎮。整個劇情有大半在嚴寒的冬天進行。

▶雖然無人在外走動，但大雪的特效讓整個場景活了起來。



▲遊戲中相當重要的場景——興雲莊的前門。



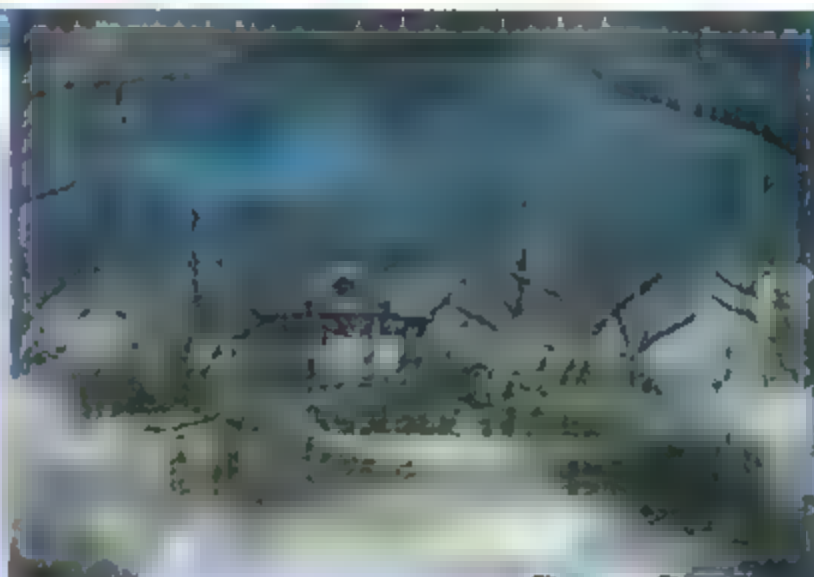


▲客棧一景，整體氣氛營造得相當成功、

▶長亭旁一片丹楓葉飄落，更能襯托出孤獨淒涼的離愁之氣。



▶天空的顏色與滂沱大雨，帶來一絲絲哀愁的感覺。



▼客棧一景。簡單中不失格調，這就是本遊戲場景的特色。



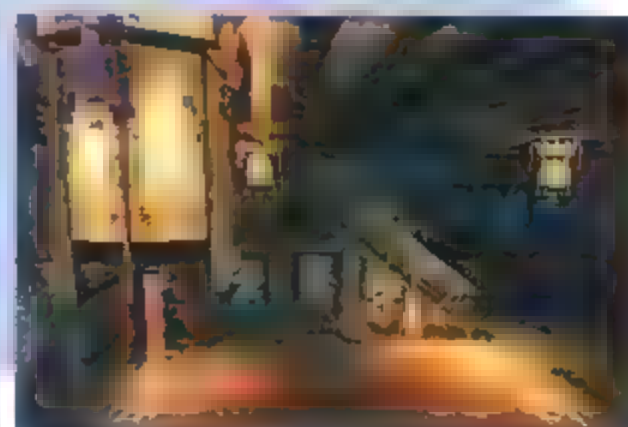
▼夜晚的小樓 遊戲中有些場景不論白天夜晚都有劇情發生。



▲此處的光影效果，顯示出製作小組的用心之處。



◀本是熱鬧的飯舖，但人都到哪兒去了？



▲製作小組對場景中的每個細節都不馬虎。



## 半即時之戰鬥系統

在整個遊戲中，最具特色的部份可說是戰鬥系統了。遊戲中有兩種戰鬥型式：“劇情戰鬥”依劇情展開，隨即切換至戰鬥場景中；“隨機戰鬥”則是以踩地雷的方式出現。戰鬥時將由李尋歡一人獨自抗敵，單批敵人的數目最多時有五人，但戰鬥時可能會連續出現2至3批敵人，所以玩家要特別注意，別以為打倒眼前的敵人就沒事了。

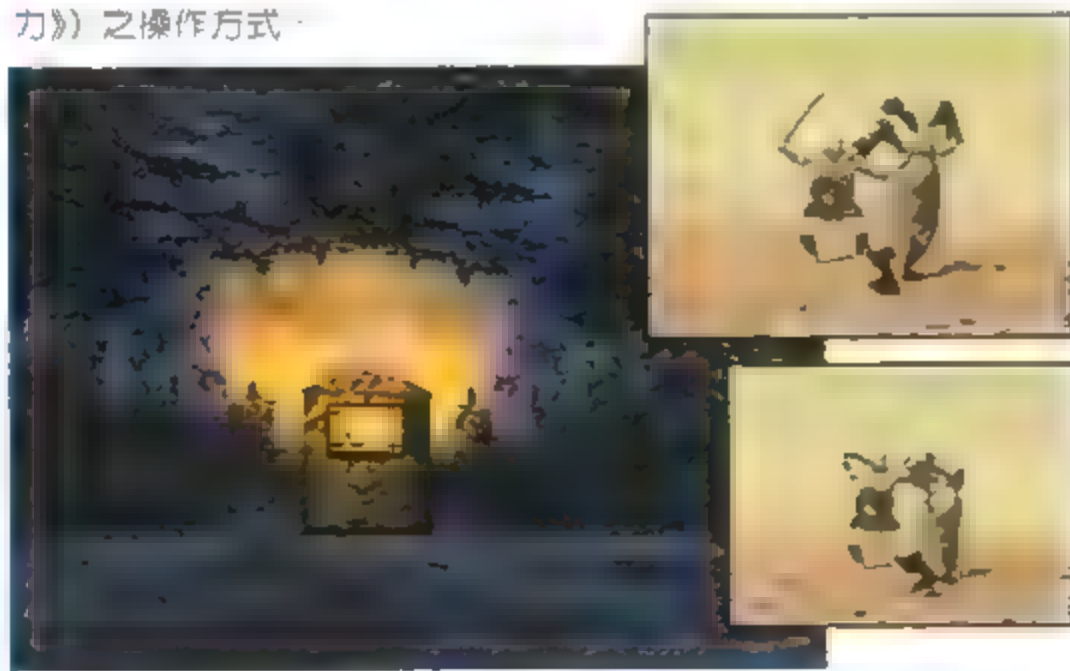
戰鬥採用即時回合制，就是一般移動人物時是即時的動作模式，這時玩家必須以動作遊戲的形式來操控李尋歡，讓角色在廣大的戰場上移至有利位置，並利用地形以取得戰場的主控權；其操控方式與遊戲中平時的操作方式一致，以鍵盤控制人物移動，滑鼠則旋轉視角及方向，這時畫面中央處有個準心（游標），在移動滑鼠，畫面視角和主角面對之方向會隨著準心移動，這就如同一般大眾所熟知的CS（Half Life Counter-Strike，也就是《致命武力》）之操作方式。

不過與CS不同的地方，在於準心選定目標並按下滑鼠左鍵後，將會暫停一切敵我行動並出現攻擊介面，讓玩家有充裕的時間

來選擇使用何種飛刀，以及攻擊敵人何種部位；選定之後，在時光再度流動之餘，敵我的攻防動作也會隨玩家的選擇而展開。若敵人近距離出手時，也可操作主角以手上的小刀格擋防守；若有敵人自遠處發射暗器時，螢幕也會顯示暗器的警示，讓玩者有充份的時間思考如何反應。如果使用某種特技時，李尋歡也可以同時攻擊所有敵人。

由於製作單位不想把李尋歡塑造成一位嗜殺的江湖中人，除了選擇例無虛發的飛刀攻擊敵人身上的各個部位之外，玩家還可以使用《點穴》、《奪刀》、《輕功》、《威嚇》等四項戰鬥技巧。點穴會使敵人無法動彈，奪刀將使敵人失去武器（這時可看見敵人手上的武器消失，並改用空手攻擊）而使其攻擊力下降；使用輕功時則會加快速度，這時敵人看起來就如同慢動作，使李尋歡更容易閃躲敵人的攻擊。威嚇則是以氣勢讓敵人不戰而逃。

戰鬥的目的將不再是味的殺戮，只要能夠使對方喪失戰鬥能力或意志，就算是戰鬥勝利了，而且經驗值反而更高喔！所以玩家在戰鬥時也要多花點心思來不殺而屈人之兵，這才是小李飛刀的俠義之風。

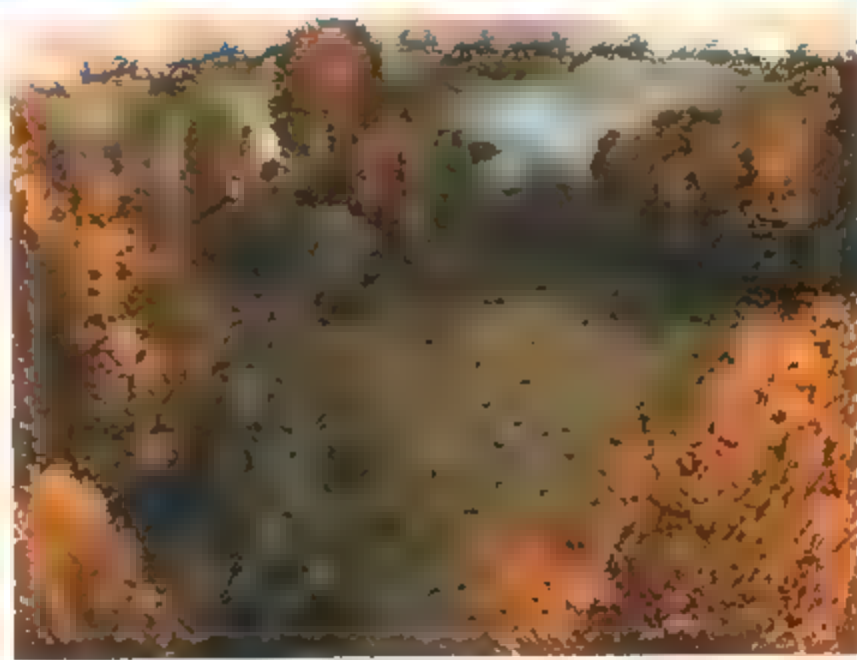






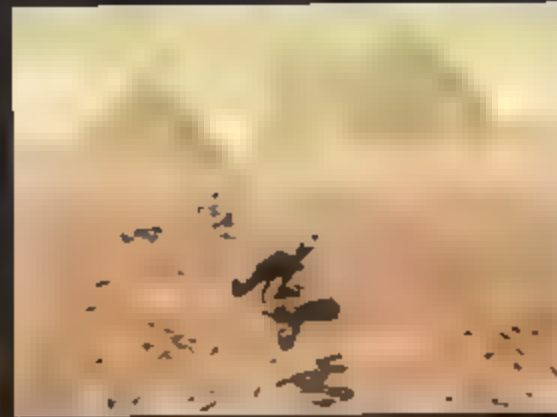
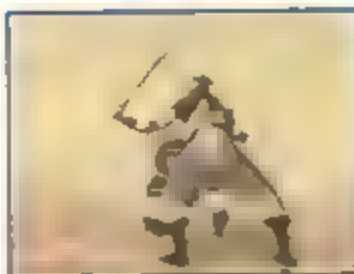
## 電影風格的戰鬥特效

為了表現出古龍系列的創新，《小李飛刀》在風格上有完全不同的全新嘗試，戰鬥的方式不再是五光十色的刀光劍氣，而是運用類似「駭客任務」中吳宇森式的運鏡風格和手法，以慢動作、停格、視角旋轉映襯出速度感，呈現的效果甚至可媲美《江湖本色Max Payne》、《惡靈古堡：聖女密碼Biohazard-Code:Veronica》等遊戲，讓李尋歡每次出手時，都可以感受到所謂絕世武功的華麗動作美學，可說是目前國內遊戲的一大創舉。



## 古龍系列的新武俠遊戲

多愁善感的李尋歡是一位背負情感、義理等重重枷鎖的落魄浪子，為了十年來無法忘懷的舊愛而重返故地，但在前方迎接李尋歡的，卻是數不盡的陰謀與危機，李尋歡要如何以智慧、洞察力及驚人絕學，度過一連串的致命難關？就得看各位玩家的手段了。





# 富甲天下3

研究製造所：光譜資訊

販賣流通所：光譜資訊

遊戲類型：策略

科技需求：PII-300、64MB



預定推出日

年

月

什麼！藍斯洛又在玩富甲天下3了，而且已經連續破產好幾十次，連遊戲仙人都救不了他啊！看樣子我只好跑一趟光譜工坊，去一探富甲天下3還有什麼特別的設計，然後再回來提點提點小藍，要不然他在這樣繼續輸下去的話，總有一天會跑來跟我調頭寸的，那我可就麻煩了！

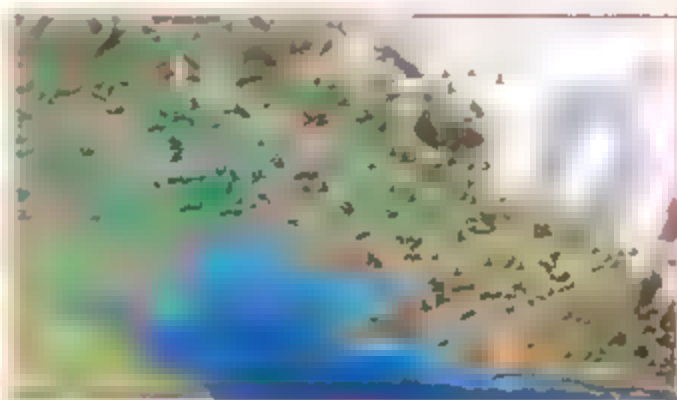


## 兩種遊戲模式可供選擇

全國總圖，要一統天下可不是那麼容易的

群雄並起模式就是所謂的單機模式，玩家可以由十一位主公中自行挑選並設定條件來進行遊戲，由於本模式採開放設計，玩家選擇不同地圖，就有不同的勝利條件供選擇。玩家若想邀集三五好友共襄盛舉也可選擇這座模式，最多可提供四位玩家同時進行。

看樣子我們的藍斯洛騎士就是敗在群雄並起模式之下的咧！建議也可以先玩完一統天下模式的所有關卡，完全掌握遊戲的訣竅後，再去可列入挑戰，勝算就高多了！



## 建設城池 固本培元增強戰力

在富甲3中，城池當然是很重要的一部份囉！城池不僅是經濟力量的來源，要厚植軍力、加強戰力也都必須由此開始。這一次的城池具有四大特色，以下我們就來詳細說明一下吧！



### 各不相同的造型與屬性 ▲各地城池造型皆不相同

就造型而言，可分為北方城池、中原城池、江南城池、蠻族城寨四種，配合雪景、沙漠、黃土高原、水鄉墨國、蠻荒叢林等等不同地貌，相信能讓玩家在每一關都充滿了新鮮的感覺。此外建在不同地貌的城池，也具有陸、水、山二種不同的屬性，在野戰時，便會因城池屬性而切換為陸戰、水戰或山戰。

### 城中建築物完全顯現

富甲3的城池介面是可以看到城池全貌的，包括各式各樣的建築物，而不同建築物是具有不同功能的。每種建築物的數目依城池大小而不同，大致可分為重視稅收的商業都市、讓敵人經過就要大失血的觀光都市、製造稀有特產的特產都市、堅固耐打兵源多的軍事都市、以及平均發展的普通都市等，如何最有效率的建設城池，就要看玩家的智慧囉！



### ▲城池中所有的景象都看的到囉



## 慎選主公 善加利用其特性

在對戰的模式中，包括隱藏人物，玩家總共有十一個主公可以選擇，這些主公各有各的專長及特性，如何利用他們的特長好好發揮一番，是很重要的。我們就來看看這十一位主公的特長介紹吧！



一開始就以都尉身分登場，雖然沒有特殊技能，而且持有銀兩最少，但武將的平均素質極高，而且一開始身邊就有七位武將相隨，是初學者不錯的選擇。



不但擁有「沙漠」特技，而且一開始的武將、銀兩、士兵、聲望等各項條件都在平均以上，可說是一位實力派人物。特別值得一提的是當董卓經過山寨時，所有武將的體力都會恢復喔！



率領荊州水軍的劉表當然擁有「水軍」的特技，而且身居「司牧」的高位，俸祿自然比別人高一截，雖然一開始銀兩不多，但只要多經過幾趟皇宮，保證口袋很快就塞滿了。



能煽動董賊諸部落叛變的孟獲是一位聰明、口才佳的主公，擁有「貿易」絕技可以在購買物品時省下不少銀兩。孟獲由於煽動性強，經過山寨時可意外得到許多屯駐軍糧！



擁有「水軍」特技，雖然士兵最少，但長戰而言發展性不錯，尤其武將忠誠度最高，幾乎不需花錢就能擁有一堆效忠的武將了。



不愧是醫藥諸侯之首，最終擁有所有主公中最高的聲望值，不僅經過皇宮時奉送最多，在路上和其他主公相遇，他們都得乖乖退避三舍呢！



雖然名氣不怎麼亮，但擁有「貿易」和「水軍」兩項絕技，加上運輸將軍是所有主公之冠，可謂最具實力的人物。遊戲一開始士兵便持有二萬兩的資金，無論是做生意或是募兵，生意都擁有驚人的實力。



西羌之主敬重主不僅擁有「沙漠」的特技，而且一開始便持有乾坤一二珠，機動性可說是所有主公之首，尤其最傲人的是擁有二萬鐵騎，兵力之強無人能擋，喜歡四處征戰的玩家千萬別錯過了！



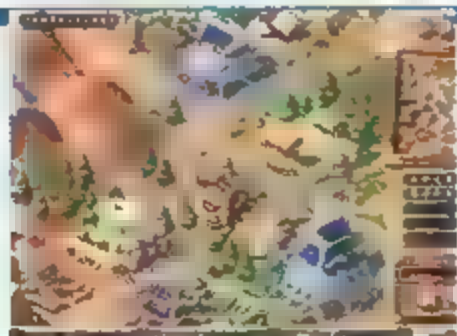
愛民如子的劉備是最得人心的主公，雖然一開始身邊只有關羽和張飛，但只要動起「聚賢堂」，武將人數就可迅速提升。此外劉備的幸運度是所有主公中最高的，想要一帆風順的話，劉備是最佳選擇。



喜歡花天酒地的袁術居然擁有「賭神」的絕技，在賭場中可說是最風光的人物了，玩家若想以袁術一統天下，常到各大賭場就對了！此外袁術一開始就擁有「諸葛九算珠」，如此一來便能跑的比其他人更快喔！



來自日本的年輕女皇是本遊戲的神秘人物，玩家必須遊戲全破一次才能選擇以卑彌呼進行遊戲。卑彌呼不僅擁有「水軍」特技，武將團還是由日本戰國時代各大名聯合組成的，包括織田信長、武田信玄、德川家康、上杉謙信等共十二位知名人物，家臣實力可說是所有主公中最雄厚的，想知道二國武將呂布和日本武神上杉謙信何者較強，只要選擇卑彌呼進行遊戲就知道了！



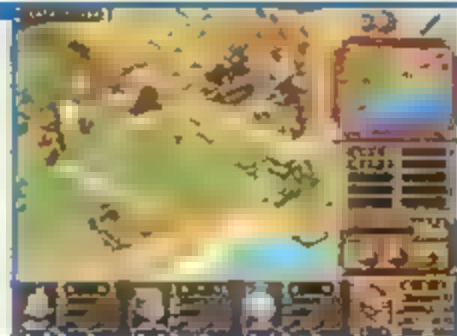
▲城池面積擴大，敵人走到的機會也增加

### 城池規模會隨建設改變

富甲3的城池面積是會擴大的，一旦城池面積擴大後，不僅敵人走到的機會增加了，城中可供興建建築物的空地也會隨之增加，加上稅收及兵源，可說是好處多多。那麼要如何讓城池規模擴大呢？關鍵就在於選派一個好太守，太守智力的高低會影響人口增長的速度，而興建糧倉則可供應更多居民生活所需的糧食，如此一來城池自然就會逐漸擴大了呢！

### 表現地方色彩的特產品

特產品的設計讓城池更具有地方色彩了，例如蜀錦是三國時代最負盛名的特產品之一，玩家若想購買蜀錦，就得到益州才買的到，如果將它運到洛陽或霸城等大都市，轉手便是十分驚人的暴利喔！雖然特產品交易的利潤頗高，但由於每種特產品都有呆存期限，如果不能順利脫手的話，損失也是很大的，所以玩家可得好好規劃才行喔！



▲遊戲各地區都有特產可購買



## 進入敵境 付錢開戰由你選

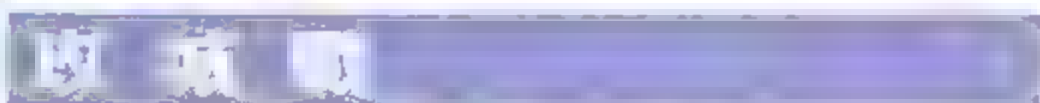
單挑是武將以一對一方式來決定勝負，一旦某一方武將因體力不支而離場便分勝負。在高甲3中，單挑模式還可以派遣一名軍師在旁邊叫陣，以提高武將的鬥志，軍師智力越高則鬥志提昇就越快，一旦武將鬥志到達最高點時，便會使出威力強大的「武鬥技」，一次就能耗損敵人大量體力，而軍師本身也有自己的「口鬥技」，除了更快提昇自家武將的鬥志外，還能降低對方的鬥志，甚至嚇跑對方軍師！



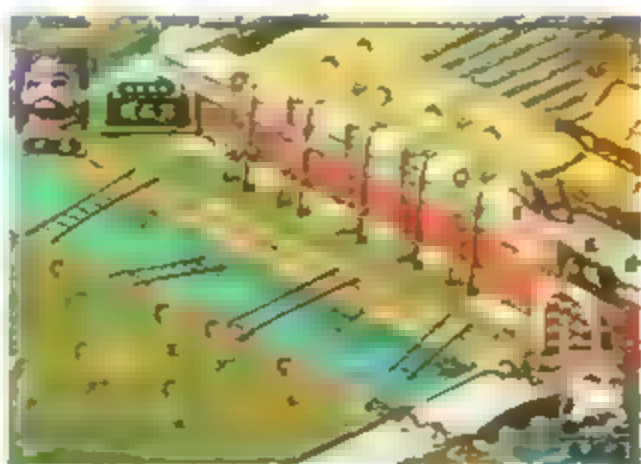
在產甲3中，當玩家走到敵人城池時，除了繳過路費外，還可以選擇好玩的單挑、野戰和攻城戰。這時候玩家所要衡量的，就是自己的實力到底夠不夠堅強了。如果三認為軍容壯大，當然不付帳，打就打，誰怕誰。我們就來了解一下可選擇的模式吧。



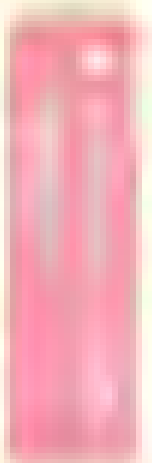
野戰就是在城外作戰，由於每座城池都有不同的屬性，所以野戰便依其屬性分為陸戰、水戰和山戰。野戰由雙方各派一名武將出戰，同時決定以多少兵力投入戰場，最少一百人，最多一千人。由於士兵的作戰能力與武將統率力、地形適性、陸戰力、水戰力和山戰力及士兵士氣有關，所以領兵的武將統率力及地形適性越高越好。此外玩家也可以派遣軍師協助作戰，軍師會在戰場中設置陷阱，智力越高的軍師可以設置的陷阱就越多。但如果主將地形適性較高，是可以識破陷阱的，等到雙方士兵越過陷阱區後，便會展開激戰，直到某一方士兵全部陣亡為止。



玩家若有必勝的把握，其實也可以選擇攻城戰，不過失敗的話不但士兵傷亡慘重，還要賠上一筆過路費，不可不慎。攻城戰雙方可以各派一位主將，和兩名副將，武將的統率力越高，士兵的戰力就越強。概括來說，攻城戰其實對防守方比較有利，因為城池有耐久度的設計，當耐久度降至零時，攻方無論如何是傷害不了城中士兵的，而城內士兵反而可以名正言順的向攻方士兵丟石頭、潑洗腳水，造成攻城士兵的損傷。降低城池耐久度，除了平日用計之外，攻城時選擇適合的攻城機關尤其重要，用重車的效果就比用鑿子來的顯著，一旦耐久度降至零，勝利的可能性可就大大提昇囉！



過路費的計算與三項因素有關，一是城池的規模，城池規模越大表示娛樂設施越多，過路費當然就越高；二是發展金的多寡，如果城池中的發展金越多，表示投資越多，過路費也會因此而提高；三是佔領數目，如果一州之內所有城池被同一個主公佔領，那麼表示該州已被壟斷，過路費也只好水漲船高了。如果玩家錢多的花不完或者崇尚世界和平，那麼選擇繳交過路費其實也未嘗不可，何況繳交過路費可以提昇敵人對玩家的友好度，並增加主公一點聲望，算是不無小補吧！









# 神機世界2～遙遠的約定

研究製造所：大新資訊    販賣流通所：大新資訊  
遊戲類型：冒險角色扮演    科技需求：PII-266、64MB



預定推出日

年

月

冒險！冒險！我想大家小時候都曾經夢想成為冒險家的吧！踏著堅定的步伐，邁向未知的旅程，慢慢解開一個個的謎題，這真是太令人嚮往了。神機世界2就是講述一個著名的小冒險家的故事的遊戲，當年在遊樂器DC上可是非常著名的，這一次改編成PC中文版，喜愛冒險的國民們可千萬不要錯過了喔！在上一次透露過神機世界2的消息後（151遊戲工坊），果然引起許多國民的關心，這一次就來詳細的介紹一番吧！

## 延續一代的冒險家傳奇

「神機世界2，這款遊戲在DC上可是非常的暢銷呢！它是以傳說中的塞依結構體—艾佛路西亞為中心，在世界各地的遺跡探險的一齣冒險RPG。神機世界2延續一代的劇情，嚮往成為一流冒險家的瑪格有一天接受了帕魯迪亞大陸的索席耶堤博物館的邀約，來到了這塊神秘的大陸，他與他的伙伴、莉妮亞、葛雷，以及硬要跟來的青因等4人，就這麼坐上了來往大陸間鐵道的列車，往帕魯迪亞大陸而去，但在搭乘的往內地的火車上，就遇到搶奪古文明寶藏的強盜集團襲，都還沒開始冒險就先遇襲，真是太悶了，算了吧！先練練身手舒展一下筋骨好了。」



## 瑪格自己現身說法

好不容易到了帕魯迪亞真該好好休息一下，接下來的旅程是不可預知的危險呢！

還好我親愛的伙伴在我的身旁～先說我自己吧！我可是身經百戰呢！而且我是激進派的囉！不爽就讓你嚐嚐瑪格拳，攻擊力超強、超狠、超準、超快，厲害吧！也因為這樣我動不動就受傷，嘿嘿！還好我身邊有莉妮亞的溫柔陪伴，他可是一位謎樣的女孩，每每戰鬥中他的音樂聲總會讓我傷痕累累的身體不藥而癒，連不小心中毒或麻痺、大病或小病也都能治癒喔！雖然他是爸爸不知道從什麼莫名其妙的地方帶回來的，不過可以確定他一定不是爸爸的私生女，因為他實在太神奇了，而且個性也和我不一樣。相對的葛雷就顯的超囉唆，他是我們家的管家，有點小嘮叨，可是他煮菜的技術真是一流，有空我再請你嚐嚐囉！嗯～你知道青因嗎？對這個小不點真是沒辦法！愛哭愛跟路一點都不像女生，真應該叫她跟莉妮雅學一學！女孩子就應該像女孩子嘛，一點都不可愛！不過說真的跟她一起冒險倒是蠻有趣的喔！

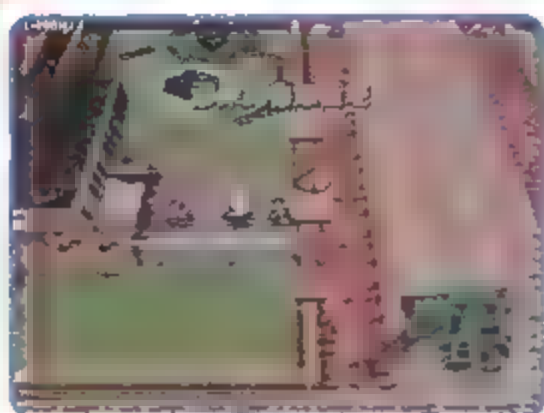
青因是個很男性化的女孩

我就是瑪格～前途無量的冒險家

我的好朋友莉妮亞，很不錯吧

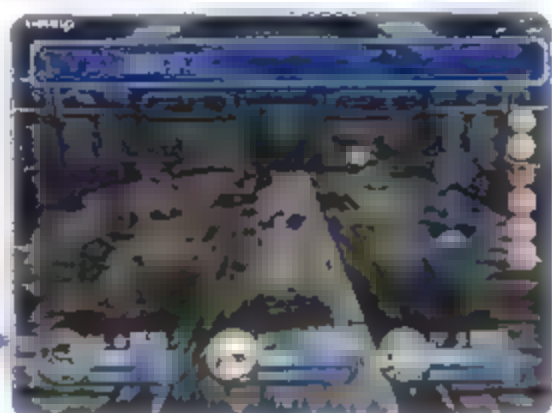


## 戰鬥時不同的戰鬥方式



### 行走時人員的位置可以調整

當玩家一進入戰鬥時，首先要進行戰鬥編隊，因為每個人所使用的武器配備都有獨到之處，例如瑪格本身的魔術手部改造武器是屬於激進派的，戰鬥時的戰鬥位置就應該擺在中間，好給敵人致命的一擊！不同的位置會造成不同的傷害度，連攻擊的快慢順序都會有所改變，在戰鬥中有人在前鋒擔任攻擊位置，就要有人負責防禦，作為後線補給。這樣才有辦法在最短的時間內得到勝利並獲得最多的經驗值。



### 代表攻擊的順序

### 大 可擔任主戰

此外，利用行動量表提升作戰效率也是不可或缺的致勝關鍵。遊戲戰鬥畫面中的右方，有著代表敵人人物臉孔的攻擊順序，可藉由這個行動量表預先洞悉敵人的先後快慢順序，然後來個先發制人，讓這些遺跡怪物措手不及。而在遺跡內的戰鬥我們也可以來個出其不意的搶先攻擊，我們可成功的搶先攻擊敵人，讓敵人腰背受敵，當敵人變成待宰羔羊時，戰鬥音樂也會變的特別雄壯，鼓舞我方的戰鬥士氣，讓人大呼過癮！



### 攻擊次數也較多

## 華麗畫面的戰鬥動作

在遊戲中的戰鬥場面中，無論敵我雙方，都會施展出超華麗的動作喔！尤其是賣依結構體的攻擊更是非看不可！就像拍電影般的瞬間展現極佳的爆破力，每位伙伴都有各自超強的戰鬥系統，充滿了新奇的動作，滿足你的想像空間，刺激你的視覺神經。

### ●瑪格拳的連續攻擊畫面



### 代表攻擊的順序

在遊戲中，每個主人翁的裝備部分，都分為許多的零件特殊系統，隨著人物的升級及金錢的獲得，玩家就可以在謬傑比魯市街上的改造武器店裏，好好的大力修整一下全身上下的行頭！玩家可自由選擇提升哪一種類的特殊技能，不過不止是有錢就行了，系統中的各種能力是依玩家的級數提升而產生新的裝備的，如

果等級不夠的話，也是沒辦法升級的。像我們的主角瑪格就有手部零件系、鏈子零件系、噴霧零件系、旋轉器零件系、擴音筒零件、光線零件系、保齡球零件系、意志零件等幾類，而每一種系統之下又各有五等級的絕招，這樣算起來，光是瑪格一個人的招式畫面就有40種了，真是非常驚人。





# 神機世界2 遊戲的約定

究極GAME館  
神機世界2 遊戲的約定

當冒險告一個段落，瑪格一行人可以將尋找到的寶物拿到歷史學會，經由裡面的鑑定師鑑定後出售，也可以自行留下來當作是傳家寶！寶物出售後，可以得到大量的金錢，便可以在大街上大肆採購一番了！



也許你認為，神機2和一般RPG遊戲一樣，不都是打打架、買買東西、再走走劇情嗎？那你就錯了，因為在神機世界中，可不是那麼容易的買到你想要的東西，例如說，你若是要請改造武器店的老闆幫你改造武器，除了所費不貲外，若你的等級始終無法

提升，就算有再多的金錢，改造屋的老闆也無能無力，幫不上你的忙，這時候的你，一定覺得非常不爽的想關機吧！喔！別著急，先到獎卷屋買張獎卷再關機吧！用5枚「先史的金幣」，就可以購買彩券，投資也許會有大收穫哦！待存檔後，當你下次載入檔案時，就可以看看自己有沒有中獎了。



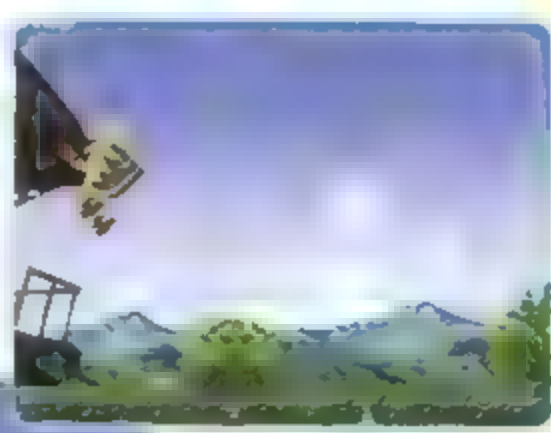
哇！這些武器要不少錢吧！



急，先到獎卷屋買張獎卷再關機吧！用5枚「先史的金幣」，就可以購買彩券，投資也許會有大收穫哦！待存檔後，當你下次載入檔案時，就可以看看自己有沒有中獎了。

## 自動調整視角的3D畫面

在神機2中，整個劇情的陳述可說從頭到尾絕無冷場，從片頭動畫就感染到一股詭異的氣息！而且不同於一般RPG老是一不小心主角就被畫面遮住了，他們可是可以自動調整視角的喔！尤其是在進入地圖模式時，鳥瞰視角和特寫視角交互運用，使用鳥瞰視角在移動上方便許多，而特寫視角則讓人能身歷其境的感受冒險的動作及宏觀的場景，實在令人覺得視覺上是非常享受的。

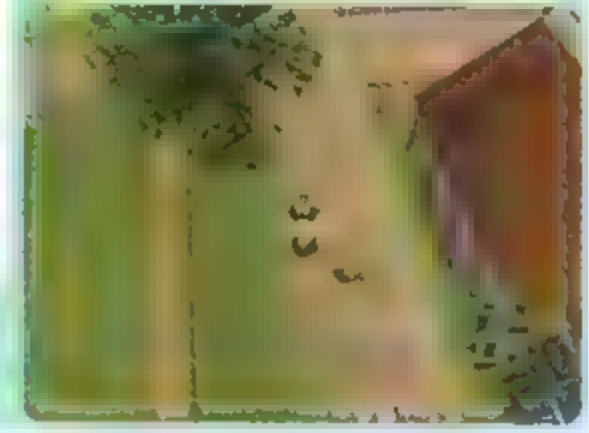
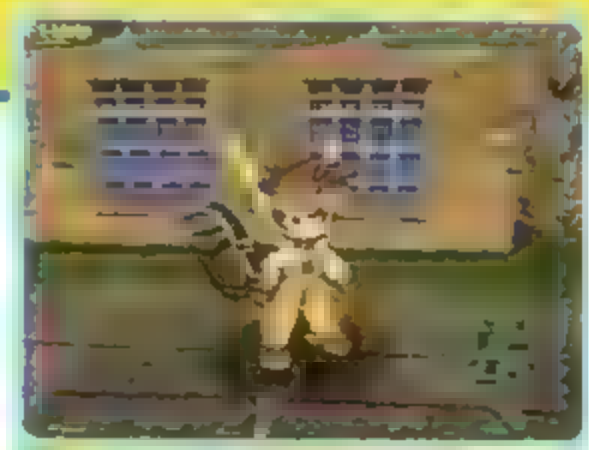


遊戲一開始瑪格就來個凌空跳躍

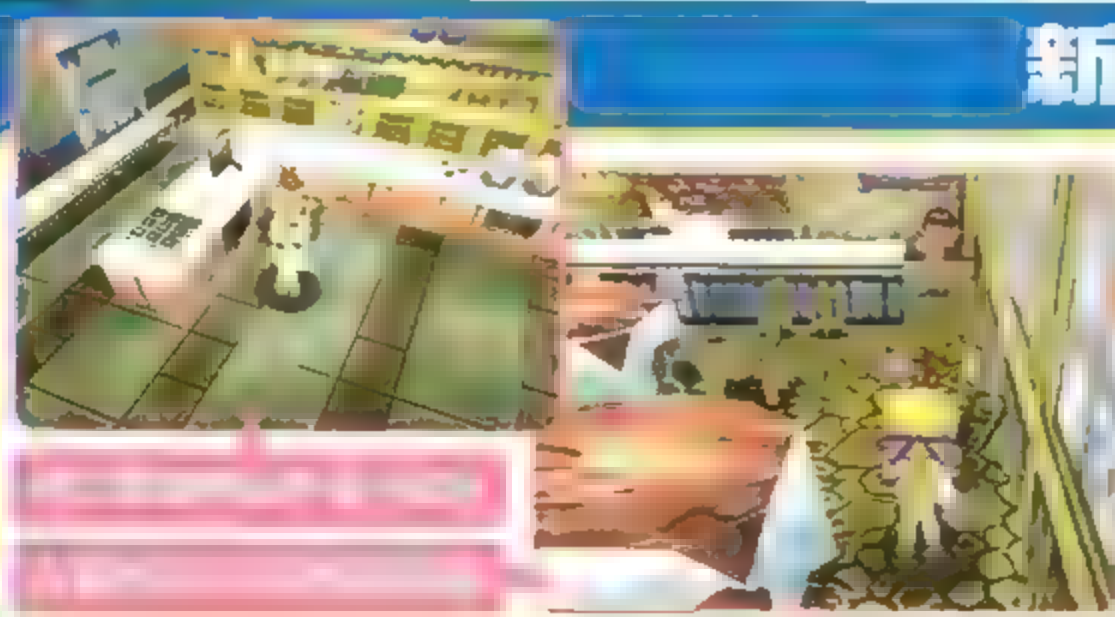
●站在同一點上的近景 遠景變化



3D的畫面非常逼真



## 新奇的物品組合系統



在神機2中，玩家在冒險時所發現的遺跡或物品，還有可自行組合成神奇藥品、神奇工具的功能，好奇的玩家們可要多花點心思試看看喔！這部分真的是要玩家細細品嚐，認真體會了！因為種類變化繁多實在不曉得該從何講起！舉個例子來說，只生長在濕氣重之處的香菇，再加上雪般純白的棉花糖果實，合成後會變成什麼東西呢？不告訴你，請自己玩就知道了啦！



# 人物攻擊特色

## 瑪格·蓋伯

瑪格是在攻擊方面最強的角色。他的攻擊是以接近戰為主。要做單體攻擊、範圍攻擊時，最好是以必殺技中各方面平衡性最佳的手部零件來做改造會比較理想。速度方面雖然有點慢，但可以用靴子及防具等來做防護。而特技方面則是依小組成員而有所不同，種類相當繁多。

**特別行動：**瑪格位於前頭時，在地牢內的箱子或柱子前面按下決定鈕，就可以將其箱子或柱子粉碎掉。



## 莉妮亞·卡美

她是以手上的平底鍋作為武器，所以最好不要指望她能發揮什麼攻擊力。不過在回復及攻擊補助方面，她倒是能發揮強大的威力。尤其是回復系統方面的技巧，如果在一開始就她記住「認真治療」這個技巧的話，就能提高小組的生存率。還有，在戰鬥中中毒或麻痺等狀態異常時，如果放著不管，以後就會出現後遺症，所以更要學會使用技巧來做治療。

**特別行動：**未持有改造武器的莉妮亞，很可惜地，她無法採取什麼特別的行動。



## 青因·剛

初期狀態中的攻擊力比瑪格要來得低。不過速度比較快，所以行動的次序常在瑪格之前。她的攻擊是以接近戰的方式，所以配置在前列，相對地防禦力較低的問題就要確實的加裝防具裝備來抵擋了。必殺技為將單體、範圍攻擊以同樣方式施展，所以不會有不便之處。不過，讓青因加入小組的代價是會被她收取10%的報酬。

**特別行動：**想讓青因待在前頭時，一邊按下決定鈕一邊做移動的話，就可以做高速移動。



可針對攻擊、回復、攻擊補助等所有狀況做對應的角色。其強化改造武器用的特製系、以及只對瑪格有效的技巧，和積存力量以發出更強大威力的技巧，都能有效幫助隊員加強戰力。達成任務時葛雷不會收取報酬，所以想要多存點錢時，記得要帶葛雷一起去參與頭目戰哦。

**特別行動：**葛雷沒有改造武器，所以無法做特別的行動。請讓其他成員待在前方吧。



## 裴柏·波克斯

攻路過布雷茲遺跡之後，裴柏就可以成為小組成員之一。由於她的改造武器是屬於射擊類型，可以發動的攻擊不會受到距離影響。而且因為可以使用回復彈，所以可以將她配置於後列，來支援攻擊行動。在最後莉妮亞失去蹤影這段結尾的部分裏，裴柏是掌握，組命運的關鍵角色，所以千萬不要忘記幫她強化回復彈的零件哦。裴柏若加入小組時，所收取的報酬是20%。

**特別行動：**裴柏位於前頭時，按下決定的話，就可以發出空砲彈來引起敵人的注意。



## 卡爾卡諾

卡爾卡諾的登場已接近尾聲，所以並不是個活躍的角色。不過實際上他可是具有很強的力量。在他成為小組一員時，就已經具有和瑪格相同的攻擊力，而且比瑪格的速度還要快。不過改造武器等級只有1是他的弱點。如果以他最初裝備的鑽孔零件來做主要的改造部分的話，我們就能夠期待他在頭目戰中的表現了。不過，卡爾卡諾成為小組一員時，所收取的報酬高達30%，這點可要注意。

**特別行動：**卡爾卡諾位於前方時，在鐵鉤的棒子這端按下決定鈕的話，就可以移動至相反的那一端。





# 奇蹟花園

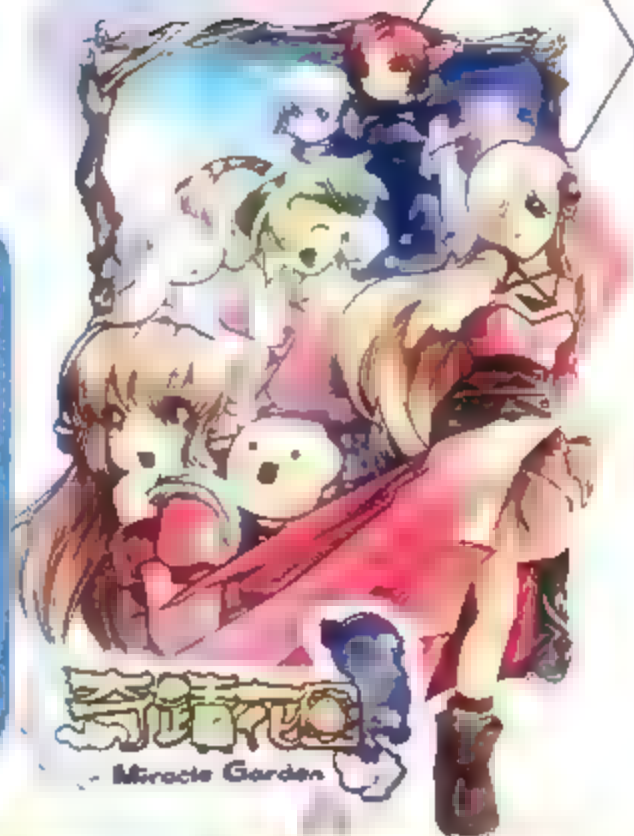
研究製造所：台灣 TGL

販售流通所：台灣 TGL

遊戲類型：角色扮演

科技需求：PII 300、128MB

哇！真是超可愛的遊戲，美麗的人物場景、簡單易上手的設計，尤其是遊戲裡面的香料娃娃，真是一個比一個生動好玩說，雖說看起來好像是日式風格的遊戲，不過這可是台灣 TGL 工坊完全全新自製的喔！像尼爾斯這種不太喜歡整天打打殺殺的人，就蠻適合玩這樣子清新可愛的遊戲，讓我們一起為香料作戰吧！在上一期的工坊中，已經先透露遊戲的部分故事，這一次我們就清清楚楚的來看看整個遊戲的架構吧！



根據遊戲製作小組表示，「奇蹟花園」這款遊戲架構之初所秉持的理念是：用最簡單的方法，做出最有變化的遊戲。現今市場上充斥著許多操作繁雜與毫無故事內容可講的遊戲，聲光效果固然可以吸引大部分的玩家，但是毫無內容的故事和繁雜的操作，也漸漸阻礙了玩家購買的意願，有鑑於此，TGL 在針對這樣的缺失下，便產生了這款遊戲。遊戲中除了在美術方面，秉持 TGL 華麗的日式畫風，創造出許多



場景之一香菇森林，色彩十分炫麗

美麗可愛的人物及場景外，更加入了即時戰鬥的戰略性以及解謎的思考性，絕對帶給玩家最豐富的內容及樂趣。



場景之二夢幻島，充滿幻想風格



場景之三冰河谷，很有神秘感

## 白樺莊園是唯一倖存的香術莊園



在故事方面，「奇蹟花園」敘述的是一個關於「自私」和「分享」的奇幻故事。一個香料奇術文明鼎盛的國家——侯蘭諾，在一次艱敵的戰役中，所有的香術莊園領主在戰鬥中失蹤，而香料術知識的寶庫——「香術莊園」也一個個被封印或被魔物盤據的險惡迷宮，而國家也因失去香料術而陷入隨時會被異族併吞的危機。此時一位貴族術士少女——安娜，在被逼迫的情況下，開始了與四位學徒深入各大「迷宮」探險的旅途。最後終於解開一個個迷宮的封印，讓香料術從貴族專用的迂腐想法中解放，成為造福大眾的偉大技術。



## 香料花園的設置

遊戲的最初場景，為在魔王的封印下所僅存的「香料莊園」。遊戲的主人翁「安娜」，將在這裡帶領四位學徒展開最奇蹟的準備，然後深入個個迷宮中，來解開封印。這個世界，在莊園外，有二條長條型的空地，又供學徒們開發成花園，並種植果實。不要小看這些花園喔，花園的設置會讓學徒的屬性成長，學徒的屬性也會影響召喚香料娃娃的能力。而不同的花園在種植果實後，更會轉變出各種可以召喚香料娃娃的卡片，香料娃娃的屬性有分為土、水、火、風四類，因此要如何在有限的種植區域中排出最有效果，能轉換出最多香料娃娃的排列，就是玩家的挑戰了。



花圃的排列可是有一番技巧的喔！



## 獨創特殊的旗標移動系統

在遊戲中玩家必須同時控制三個學徒，乍看之下似乎會令人手忙腳亂，不過在控制移動的設計上，製作組採用了獨特的旗標移動系統，使得在控制人物時，藉由設定旗標的方式，可以很靈活地指定四位學徒的移動方式。每個角色可以設定三次的旗標，基本上人物會依旗標的順序行走，而藉由旗標插入的位置不同，就可以讓學徒做出各種不同方式的移動了。



設定在另一個行走旗標，就是形成迴圈。而每個學徒未來最多可以設定三個旗標，形成迴圈時，學徒就會在旗標之間走來走去。

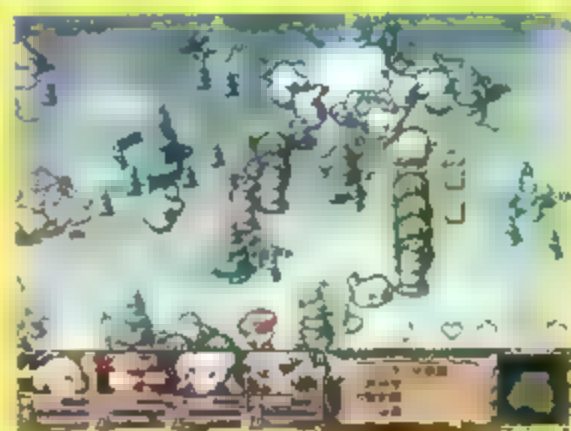


召喚出香料娃娃之後，腳底下會出現準心。



將準心像敵人後就會開始自動攻擊。

守護型娃娃  
可排成各種  
不同陣型

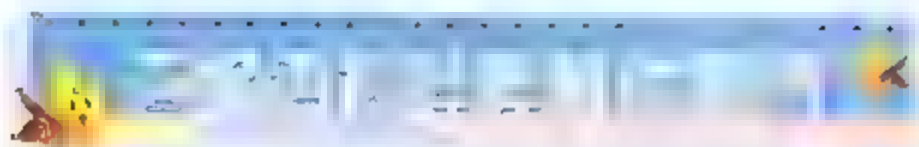


## 攻擊指令與陣型排列

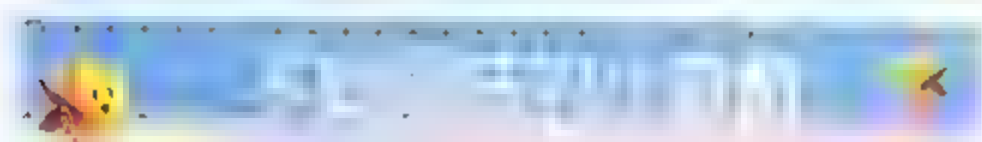
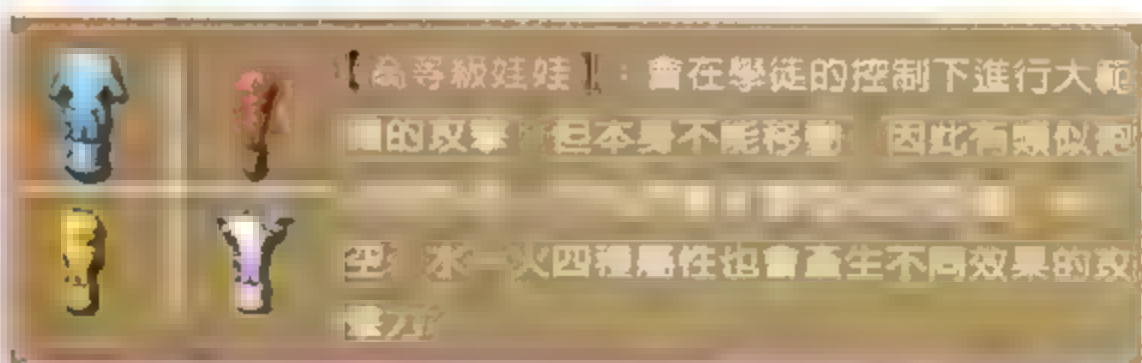
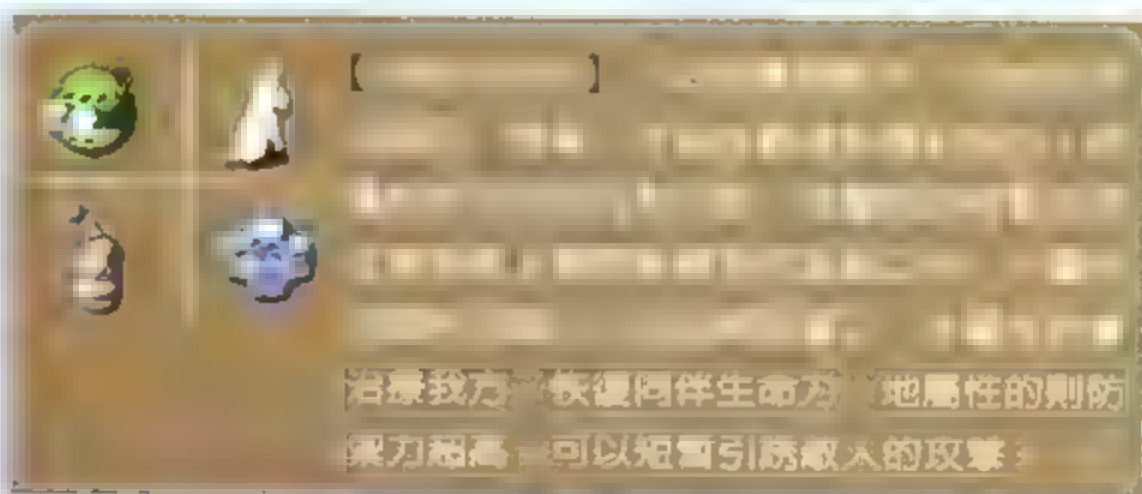
在上訴三種不同型態的香料娃娃中，守護型的香料娃娃是最常運用，同時也是最需要玩家控制的類型。當召喚出守護型香料娃娃後，學徒腳底下的準心就會產生指定目標的作用。當準心指向特定敵人時，守護型香料娃娃就會針對該敵人攻擊；準心指向地面時，香料娃娃就會攻擊該片區域。當準心設置在該學徒腳下時，香料娃娃會自動攻擊最近自己的人。

此外守護型香料娃娃還有編列陣型的功能。由於學徒並無攻擊能力，因此陣型的運用也格外重要，有的陣型把學徒保護得很好，但是攻擊能力也就相對減弱；有的陣型移動方便，但是門戶大開；玩家必須針對當時的情況為每個學徒選擇適當的陣型。





在奇蹟花園中，最特殊也最好玩的，就是香料娃娃的召喚與運用了！由於學徒本身並沒有任何能力，因此他們必須靠召喚各式各樣功能不同的香料娃娃來幫忙戰鬥，以完成各種任務。召喚香料娃娃，除了學徒必須有一定的召喚能力外，也必須在身上放有由花園種植出來的卡片，才可以把香料娃娃叫出來。香料娃娃除了屬性上可分為水、火、地、空四種外，另外還各有不同的功能性，總共大概可分為守護、移動、高等級三種。



隨著劇情會出現不同的小遊戲，在適時的情況下可以給玩家適時的 bonus 和趣味根據旗標，準心，陣型，召喚等基本操縱

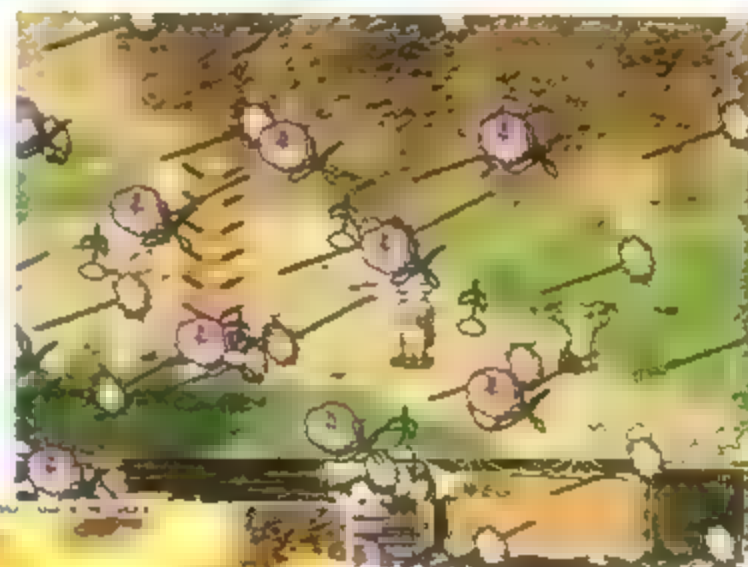


方式，可以從申出各種遊戲方式，但不會造成玩家的記憶負擔；雖然說遊戲的大方

向就是解決機關，蒐集果實，但其它多變的分支玩法相信會給玩家不同的挑戰。



除了使用學徒進行攻擊防禦外，遊戲中的主角安娜也可以使用出大範圍的法術，依屬性的不同，可



以給全畫面敵人造成損傷、全學徒無敵、速度加快等特殊影響。雖然在遊戲故事中，安娜是

失去法術的，但在香料術的提煉下，她也可以施出非常有威力的華麗攻擊哦！！

▲ 各種華麗的全體攻擊





# 人物介紹

阿 康

夏夫特

阿 雅

安 娜

可 兒

若 亞

克洛文斯

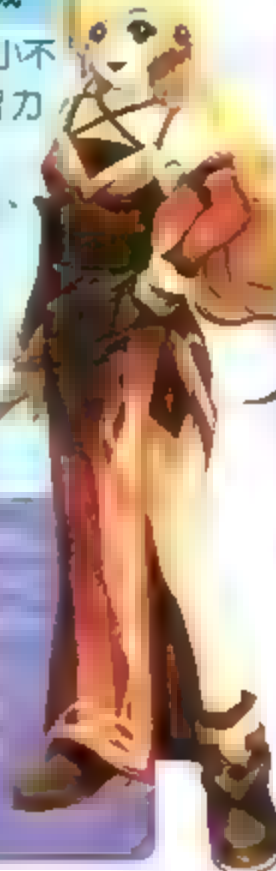
艾洛斯騎士

安娜 年齡：20 歲

**優點：**心腸軟、照顧弱小不遺餘力、聰明伶俐、學習力強。

**缺點：**愛亂發脾氣、霸道、死硬派、吃軟不吃硬。

**基本個性：**大小姐性格十分明顯，但是心腸超軟，對人不會擺出貴族架子，個性開朗且有不認輸的個性。



艾洛斯騎士 年齡：不詳（已經死亡）

**優點：**記性不好，武藝十分高強、常常跟頭骨雞製造笑料，輕鬆大儂的情緒。

**缺點：**記性不好，常常忘記自己的頭放在哪裡，個性變化陰晴不定。

**基本性格：**對自己有著莫名的崇拜感，但又常常忘記為什麼崇拜，經常做一

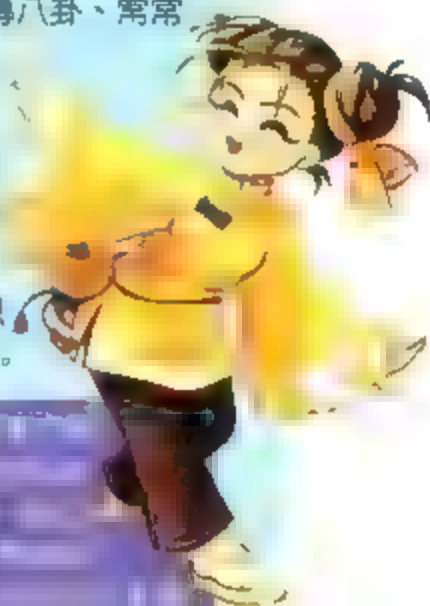


可兒 年齡：15 歲

**優點：**活潑可愛、精力旺盛、學習事物十分有耐心，喜歡鑽研新技術。

**缺點：**喜歡找活人靶試驗新東西，說話一針見血，喜歡傳八卦、常常做傷人傷己的危險動作。

**基本性格：**非常非常喜歡研究美食，說著一口異國腔調的話，也很喜歡武術，總想



克洛文斯 年齡：19 歲

**優點：**喜愛幫助人，知識非常豐富、書不離手。

**缺點：**會逃避現實，常常被捉弄，喜歡用大道理來解釋一件簡單的事情。

**基本性格：**溫文儒雅、具有農夫的個性與書生的氣質，對人毫無心機，常常被人捉弄。



夏夫特 年齡：22 歲

**優點：**非常照顧下屬、愛護小動物、感情豐富。

**缺點：**善用詭計、說話不留餘地，非常容易受到打擊。

**基本性格：**個性陰冷、心機頗重、面貌俊美，看似體弱多病，其實劍術高超。



阿雅 年齡：80 歲（外表看來18歲）

**優點：**辦事能力強、動作十分敏捷、對事情分析很透徹。

**缺點：**脾氣火爆、不喜歡與人交際、個性孤僻。

**基本性格：**個性偏激、死不認輸、十分不信任人類，有著如同外表般的人爆脾氣。



若亞 年齡：16 歲

**優點：**溫柔、打掃能力超一流、有著如同陽光般的笑容，總是可以做出滿滿一桌的好菜。

**缺點：**半夜作惡夢驚擾到別人，烹調出來的食物常常讓人食物中毒、經常誤解別人的話。

**基本個性：**非常隨和，對人十分的親切，喜歡做家事，尤其是煮飯，和大家相處得十分融洽。



阿康 年齡：70 歲（外表看來15歲）

**優點：**個性溫和、開朗豁達，跟植物可以心靈溝通。

**缺點：**常會被人欺負、體力差、愛哭。

**基本性格：**體弱多病，個性懦弱膽小，非常愛哭，喜歡黏著姊姊，體力不好。





# 龍狼傳-破凰之路



研究製作：「謎像工房」  
遊戲類型：角色扮演  
平台：PC  
語言：國、台、粵、英語

預定推出日

年

月

上次囂囂連哄帶騙才跟陳佈雨先生要到謎像工坊《龍狼傳-破凰之路》的資料，真是的，也不想自己貴為公主的身份，要安德烈斯王國的臉往那擺啊！真的是讓我這個身為王國的騎士真不知如何是好！像我跟陳董的關係這麼好，哪需要連哄帶騙啊！對不對～陳董～呢～^^

陳佈雨：小藍啊！你要《龍狼傳》的資料可以，但能不能把你身上這套男扮女妝的衣服換掉啊！我才吃飽，不想要現在就吐出來啊^^!!……

## 臥龍與龍子的雙龍會

《龍狼傳-破凰之路》是由暢銷漫畫龍狼傳改編而來，述說一對國中同學在一次旅行中，男主角天地志狼因身帶龍



諸葛亮之妻—黃月英施展魔法與義

之徽章，被巨龍從現代帶回劉備、徐庶大戰曹仁大軍之時，由於他們的出現，導致徐庶傷重身亡，而他也因身具「天命之相」被徐庶臨終託命於劉備成為劉備軍的第二任軍師。所謂的天命之相，本質即是創造，「臥龍」諸葛亮曾向徐庶言明：有天命之相者，擁有超人的智慧。志狼成為龍之軍師後，巧妙地利用夜襲、火攻率領劉備軍大破曹仁，但也因此招來他的宿敵，擁有「破凰之相」的司馬仲達。如果天命之相是創造，那麼破凰之相就是毀滅，兩者皆有足以左右亂世的能力，沒有人知道司馬仲達真正的目的，但他一出現就擄走志狼的伴侶真登並且重傷志狼，導致志狼下落不明，真登也被他獻給曹操。一年後，襄陽太守劉表身故，曹操趁機揮軍取荊襄之地，一片反戰聲中的襄陽，繼位的劉琰決議全軍歸降，而與曹軍勢如水火的



志狼習得火攻之計

劉備便成眾矢之的。連失兩名軍師的劉備，為了再得軍師相助，遂邀請名震天下的臥龍諸葛孔明出馬助陣，在三顧茅廬的誠意之下，臥龍結束出世的生涯，正式投入亂世之中，而天地志狼也在此時習得仙術—「雲體風身」回歸，雙龍會，會擦出什麼樣的火花？面對曹操緊接而來的五十萬大軍和司馬仲達與五虎神的陰謀，孔明和志狼該如何應付？對於已經偏離歷史的三國時代，志狼又該何去何從？三國武將、亂世英雄並起，一個不一樣的三國演義正堂堂展開！

## 完全不一樣的三國時代

由日本漫畫家三原義人老師所繪製的《龍狼傳》，有別於一般人對於三國演義裡的刻板印象，透過天地志狼我們可以發現，它所要傳達的並不只是亂世的霸王之爭，還有當時人民的無奈與想法，就是因為天地志狼與我們一樣是現代人，更能客觀地表現出現代與古代觀念的衝突，更因為它是以三國演義為腳本所繪製，武將與軍師，君主與帝王都有一定程度的表現，如關羽武聖般的地位，趙雲血戰長阪坡，劉備的仁慈及曹

►這就是傳說的「龍之徽章」嗎？

▼張飛使出絕技



操的霸念都能讓讀者感到就如同與這些國英豪們面對面地接觸，而它又不完全照三國演義的進程，且適時安排各種特殊角色如五虎神、左慈仙人、大幻仙人、黃月英等，更增加了劇情的張力及三國題材的新鮮感，所以此作在台灣一直擁有龐大的讀者群！



## 氣勢與動作並重的戰鬥

那麼，改編自龍狼傳的「龍狼傳 破凰之路」將要如何展現出戰場的氣魄與天地志狼的成長呢？

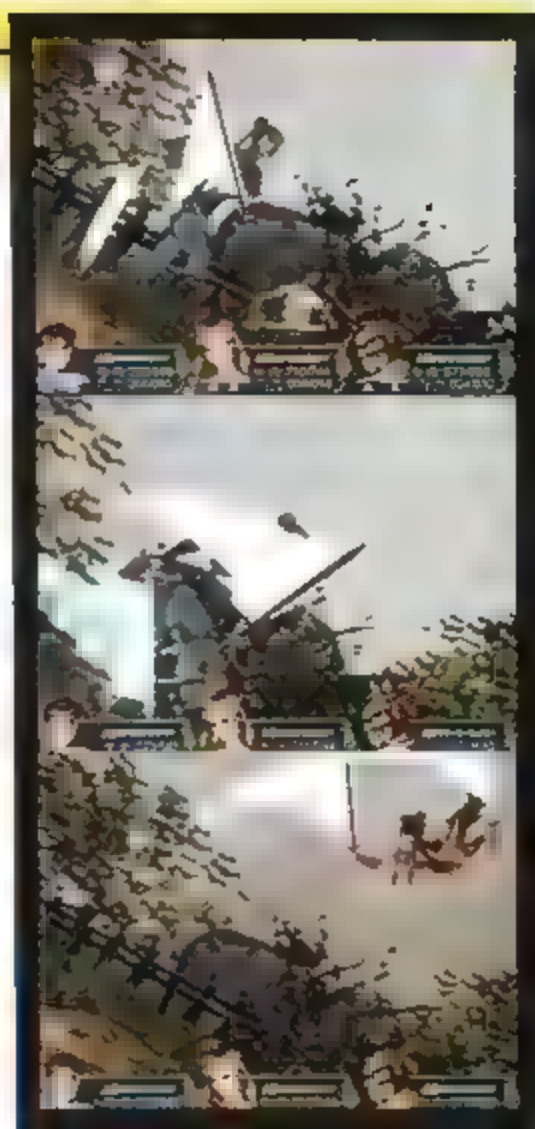
一般來說三國的遊戲多以戰略遊戲為主流，如此才能展現出兩軍對戰的氣勢，但龍狼傳是以志狼為主角作成的RPG，角色的培養仍是重點，雖然如此便無法像戰略遊戲般領軍廝殺，但卻比戰略遊戲更能體會武將的特性，相信許多三國玩家對於能和關羽、張飛、趙雲等猛將並肩作戰都有著熱切的期盼，而另一種重要人物-軍師也將利用各種陣形為冒險隊伍提供有利的戰鬥支援！首先，玩家必需瞭解到整個遊戲的戰鬥構成要

素，是由屬性、絕技、計謀、陣形所交互運作而成，玩家想要獲得勝利除了必需瞭解敵我雙方的攻防屬性之外，還必需適時使用技謀、搭配陣形強化自己的攻擊、防禦力，最重要當然是得發揮趙雲、張飛等超猛武將的作戰能力！屬性方面，分成可變動的攻擊力、防禦力，還有不能變動的智力、武力、耐力及敏捷度，不能變動的屬性乃是參照漫畫中人物的表現而設定，不管角色再怎麼升級、裝備道具，這幾樣屬性始終如一，而這些屬性的存在主要是對於攻擊力、防禦力及速度的影響，在遊戲初期，每個人的攻擊或防禦力也許相去不遠，甚至可以用裝備彌補



彼此的差距，但是經過升級之後，系統將會參照各屬性值去增加攻擊或防禦力，以蓮花與張飛來說，在經過一連串的升級之後原本武力較高的張飛其攻擊力將遠勝武力較低的蓮花，但蓮花的速度將比張飛快上許多！除了以上屬性之外，兵種、武將又依所持武器的不同可區分為擅使刀、劍等武器的「斬」

屬性、擅使槍、矛等武器的「刺」屬性，而擅使飛刀、弓箭等屬性的「射」屬性，而防禦力也由此三種屬性劃分成「耐射」、「耐斬」、「耐刺」。如此，對於擅使矛、槍的張飛、趙雲而言，以他們來對付「耐刺」屬性低的人，將可大大提升他們的戰鬥效率。





# 陣形對抗

有超猛的武將在前線作戰，也要有軍師的運籌帷幄，不過RPG畢竟不像戰略遊戲可以有大規模的軍事作戰，但仍然可以轉變成以各種計謀代替，就好比一般RPG的魔法一樣，當然智力高的軍師們施用計策的效果要比武將施用效果來得

高，也比較容易成功。但是如果只是用計策又不太能顯示出諸葛亮等人的存在價值，於是製作小組特別設計了一套可以讓玩家選擇的陣形系統，此一系統有各種陣形，每一種陣形各有它不同的特色，如果隊伍裡有能使用陣形的謀士的話，那麼該謀士就能夠提供他所知的陣形給隊伍使用，且為了能夠更靈活運

用各種陣形，玩家可視戰鬥狀況隨時去改變己方隊伍的陣形，但是要注意的是必需要有謀士存在的隊伍才能在戰鬥時更換陣形，且只有像諸葛亮這樣智力高的超級軍師才能擁有通曉各種陣形的可能！陣形的攻防強弱差異玩家可以從下列的陣形圖示及陣形特性得到充份的瞭解：

## 一字長蛇陣



一字長蛇陣：隊伍佔有絕對優勢時，可以無顧忌的攻擊！



青龍九鼎陣：隊伍處於絕對劣勢時，需要徹底防守伺機反擊！

以攻擊為主的一字長蛇陣將隊伍置於陣形最前緣，與敵人保持最近的距離。

優點：全員AT行動值縮短、絕技攻擊傷害效果、射擊類攻擊效果、突襲計成功率增加！

缺點：受攻擊的回避率降低、亂射計命中率提升！

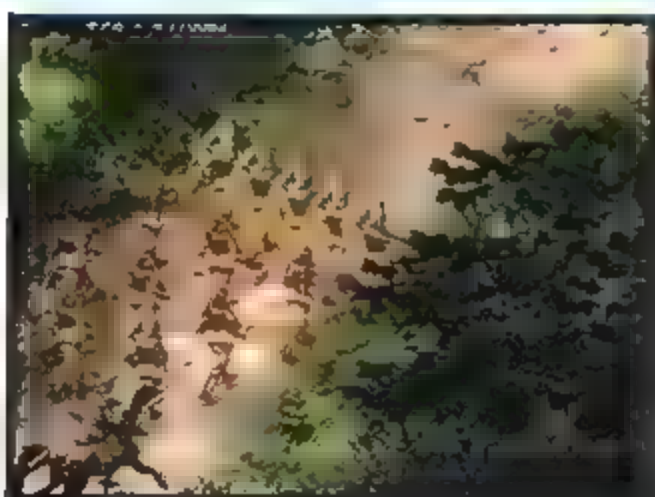
適用：隊伍佔有絕對優勢時，可以無顧忌的攻擊！

轉變成青龍九鼎陣之後，隊伍置於陣形最末端，與敵人保持最遠的距離。

優點：全員受攻擊的回避率、天洪計成功率增加！

缺點：AT行動值增長、東風計命中率提升、絕技類攻擊效果降低！

適用：隊伍處於絕對劣勢，需要徹底防守伺機反擊！



行進中的曹軍

上述說的AT行動值便是決定攻擊順序的時間Bar，有別於一般的回合制或即時制，龍狼傳採行的是半即時制，每一個角色都有AT行動值，當進入戰鬥之後此一行動值便會開始累積，當能量積滿之後該人物就能行動，由於每個人物的行動值都不同，所以戰鬥中並非全由我方或敵方行動，在此一系統作用下，速度快的人往往佔有一定的優勢，以蓮花

來說，在漫畫中她的武功就是以快速的動作擾亂敵人的視聽進而達到攻擊的目的，而在遊戲中她行動值的累積就比張飛、關羽等威力型的武將快許多，一場戰鬥下來往往多出一、兩次攻擊的機會，當然威力型的武將出手機會雖然少，但其破壞力卻能令敵人喪膽。





## 視覺效果生動豐富

為了表現出天地志狼及關羽、趙雲等人在漫畫裡如鬼神般的戰鬥能力，龍狼傳的戰鬥全部採用真3D格鬥的方式，每一種招式及戰場上的景物都是以3D即時運算而成，玩家雖無法像在DC平臺上可以用搖桿「搖」出絕招，但畫面絕對不輸大型DC電玩，因它不只加入了「VR」對戰的概念，更在使用絕招時，以不同角度捕捉施招者的各種動態，對於分鏡的處理也有相當的水準，讓玩家能徹底感受對戰的震撼！而「VR」式對戰的概念對製作小組來說更是一項考驗，玩家在使用絕招時，受招者將會依照施招者動作的不同而產生不同的反應，增加對戰雙方的互動性，不再只是單純地跌倒或噴血！

冒險場景則是以2D、3D交互運用所構成，進程則是按照天地志狼在漫畫中的遭遇來排定，由於志狼大部份的時間是待在劉備軍裡，所以遊戲場景也以劉備各時期的據點為主，像新野城、樊城、還有諸葛亮一把火燒掉曹操一輩子馬的博望坡，而劉備最後的主場長阪坡，整體場景的3D pre-render畫面再以2D的美術加工，讓原本易流於生硬的畫面變得具親和力，

此外更加入了許多動態因素，如火焰、落葉、風沙、微塵等，活潑遊戲的視覺效果，即使是靜態的對話，也會因為每個人物在不同狀態而產生不同的表情變化。另外，為了讓玩家能更深入瞭解三國的時代背景，設計小組也製作了一系列的專題，玩家可以在遊戲中找到這些人物並與之對話，就能得到當時的人文、歷史、風俗等不同資訊，有些NPC甚至會以問答的方式考考各位玩家，如果玩家能宛答對的話就能獲得金錢等獎勵哦！

三國遊戲一向擁有廣大的玩家，所以每年出產的三國遊戲有如過江之腳，不過真的能吸引玩家的畢竟寥寥無幾，



### 志狼對決最後宿敵—司馬懿

謎像視覺以其最擅長的3D動作製成的龍狼傳-破風之路，展現出武將獨一無二的魅力，以2D和3D繪製的冒險畫面，再透過天地志狼與劉備三國亂世，無論是劇情、視覺或玩法，都是玩家不可錯過好Game。



蓮花的絕技「疾風斬」分解：以快速的身形擾亂敵人再施以連續攻擊！



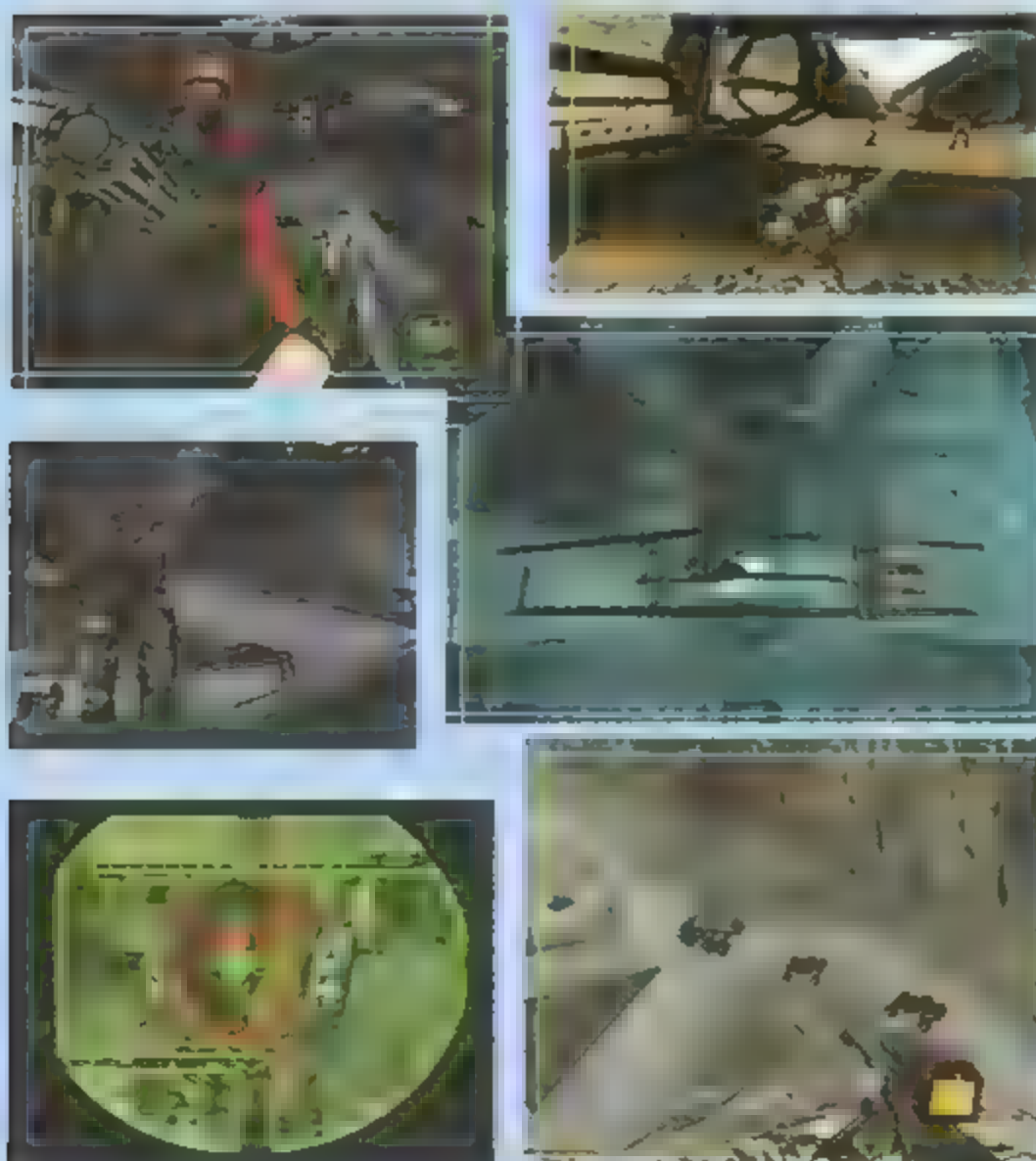


## 容易上手和上手

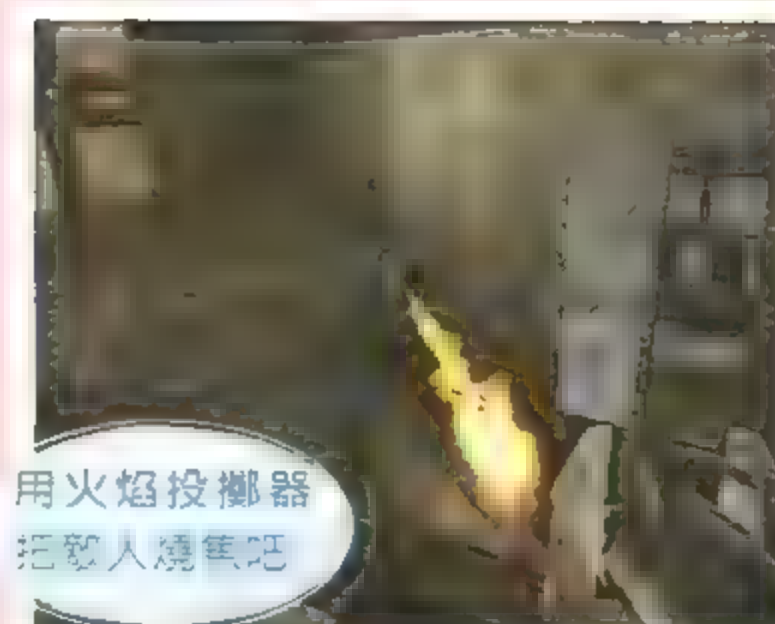
### 開車來衝撞敵軍



玩家亦將配備許多不同的雷射槍、使用有毒物質的泰伯利恩武器、和 C4 爆裂物、以及一支可用來修復受損的建築物與車輛的修復槍。修復槍的效率在多人共玩中特別突出，您必須使用它來修理受損的基地。另外和即時戰略的《終極動員令》系列一樣，《叛國者》亦有兩種 Havoc 可以佈置的超級武器：離子炮和核彈。玩家也可從 GDI 運輸單位例如砲艇和歐卡（orca）獲得火力掩護。此外，Havoc 也可以親身跳進運輸單位內駕駛它們到處跑，並且發射它們所具備的火力。目前已知 GDI Humm-Vee，裝甲運兵車（APC）、中型坦克（medium tank）和巨大的長毛象坦克（Mammoth Tank）都可以和玩家互動。控制這些單位的方式很簡單，玩家只需以滑鼠控制武器高低方向，同時使用鍵盤指揮車車輛的實際移動即可。如前所述，Havoc 有許多武器和車輛供他使用。但和同類型遊戲不一樣的地方是，每一種武器都有不同的射擊模式，使這些武器可以在遊戲中針對特殊目的而使用。在《叛國者》中沒有一項武器只是作為加強單調無味的殺戮而存在，這種設計在任務導向的遊戲設計更為獨特。



## 有趣的反應系統

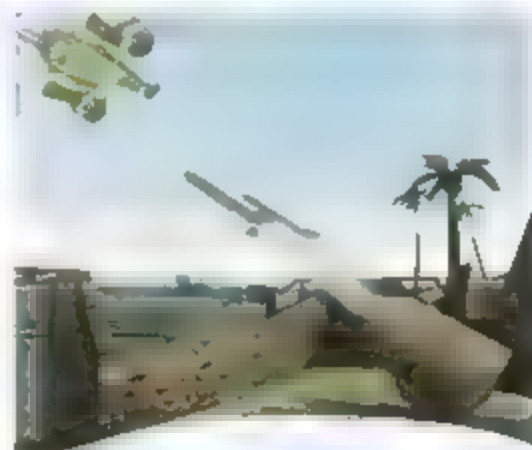


用火焰投擲器  
把敵人燒焦吧

附帶一提的是，遊戲的特定位置系統（location-specific reaction system）相當有趣。在遊戲裡的角色模型有 12 至 16 個“撞擊區域”（hit zone），它決定角色被射擊時如何反應，例如子彈打在敵人身上對方會被打的後退。另外，遊戲裡的物件也都有多種存在的狀態，也就是說，你可把一面牆打得破一個大洞或者將整面牆摧毀。這種設計為遊戲帶來了意想不到特點，它讓遊戲環境裡的某些神秘或不為您所知的地區，可能必須靠您破壞周遭環境才能進入探險，而這也意味著許多建築物可以利用聲望的貼圖交換技術，來展現不同的受損狀態。

## 多人共玩模式

《叛國者》將包含三種不同的多人共玩模式，分別是死鬥模式（deathmatch）團隊死鬥模式（team deathmatch）和終極動員令（Command & Conquer）模式，終極動員令模式是讓扮演 GDI 的玩家所組成的隊伍對抗由扮演 NOD 的玩家所組成的隊伍，而遊戲的目標是摧毀對方的基地。更有趣的是，隊伍所守護的基地都依照典型的《終極動員令》規則而行，摧毀敵方隊伍的收



小心，別被敵人發現



## 各種同級武器

### M203 攻擊步槍

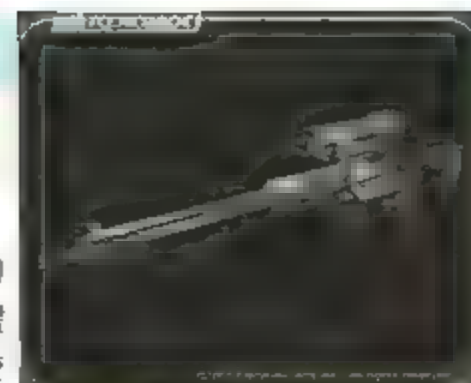
#### M203 Assault Rifle

基本上，這把武器是一把附加手榴彈發射器的 M16 步槍。玩家可以在全自動及半自動模式中切換。這把槍所發射的 40mm 手榴彈射程有 150 英尺遠，使它成為解決人類和蟲甲單位的不二人選。

### 狙擊槍

#### Sniper Rifle

狙擊槍是 Havoc 錦上添花的武器，使他和其它士兵變得不一樣。狙擊槍的長射擊能力讓 Havoc 命令 NOD 士兵殺傷。它也讓玩家在遊戲中和 Havoc 一同享受透過望遠鏡瞄準來射殺敵軍的快感。另外，槍支上的望遠鏡也可以用來觀察遠方敵人的一舉一動，它也可以錄下敵軍的語音交談，使您在安全距離中進行收報。



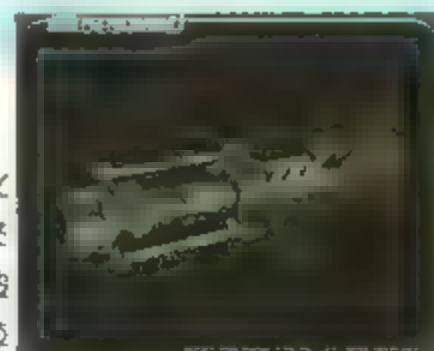
#### M16 Assault Rifle



M16 攻擊步槍是士兵的擊友。在遊戲中玩家可以在兩種模式中切換射擊。而它也可以在遠距離外把 NOD 敵軍幹掉。

#### Rocket Launcher

這支武器和原《終極動員令》遊戲中火箭筒兵所使用的武器一樣。它可以被用來摧毀敵人步兵，但它最大的用途是用來破壞堅固的基地如 SAM，或者是行進中的車輛。另外，這支火箭筒亦具備追蹤飛行單位所散發的熱氣之能力，讓它成為攻擊 NOD 直升機的致命武器。



#### Pistol

這支 9mm 口徑的手槍是 Havoc 在全部遊戲過程中相當重要的武器。雖然它的威力比不上您在稍後遊戲中所發射的大型攻擊步槍，但手槍卻是在遊戲所有武器中彈藥最多的武器。它也可以使用在需要無聲無息的隱密攻擊中。



#### Tiberium Gun

泰伯利恩槍是遊戲新增加的武器。它是一種利用泰伯利恩的有毒屬性所創造的實驗性武器。

雖然射程短，其有毒化學物質與目標接觸後，可燒掉任何有機建築物。



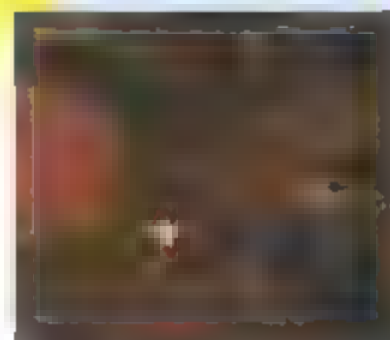
#### C4 Explosives

C4 爆炸物是 Havoc 另一種類型的武器。第一顆 C4 爆炸物幾乎就可摧毀任何 NOD 的 SAM 設施、砲塔、和停泊的車輛。它亦可被安置在遠程和遙控炸彈內，造成極大的傷亡。

#### Combat Knife

刺刀是進行快速行動時的佳絕武器。在秘密行動中使用它對玩家絕對有好處。

敵人基地覆亡時，  
將是勝利之時



金錢。摧毀敵人的戰爭工廠它就不能生產戰鬥單位。在《終極動員令》模式中，基地的功能和典型終級動員令遊戲裡的基地功能一樣：收割車採集泰伯利恩，然後把它送到泰伯利恩提煉廠進行處理，發電廠再提供其它基地所需電力等。在這當中，透過由殺死敵人或從泰伯利恩提煉廠獲得的分數，玩家可以「購買」不同的角色類型，（工程師、火箭筒士兵等等），以及車輛（坦克和

Buggies）。為了求勝，玩家必須摧毀敵人基地的全部建築物或在敵人基地放置「遊戲結束」（End Game）標記。當然啦，基地也有基本的防衛力量。此一《終極動員令》特有的多人連線模式將使它有別於《戰慄時空》系列、《虹彩六號》系列、《重裝武力》、乃至於《重返德軍總部》等第一人稱射擊遊戲，這也是《終極動員令》至《紅色警戒》系列才獨有的特色。





# 致命武力2~重生



預定推出日

年

月

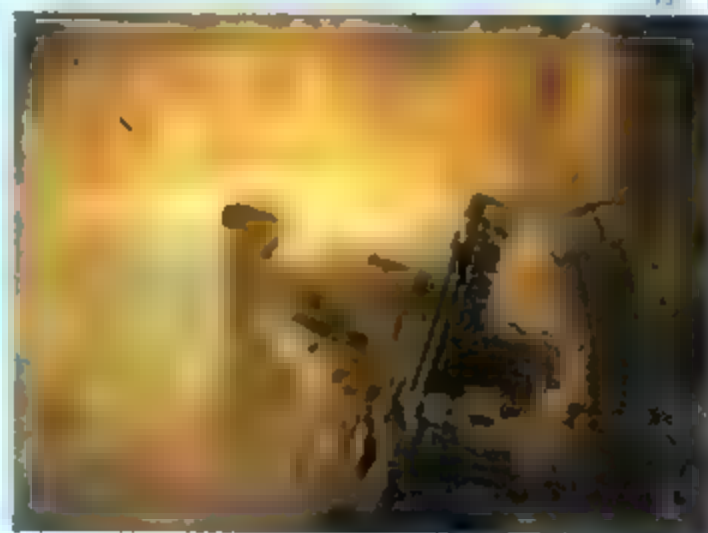
研究製造所：廣堂資訊    販賣流通所：智冠科技  
遊戲類型：戰略角色扮演    科技需求：未定

好個無所不能、神通廣大的鬼兵部隊，遇上了什麼難解的任務交給他們就對了，說句比較對不起騎士團的話，光裝備就比不上人家鬼兵，刀劍是很難贏得了現代兵器的，更何況是未來武器？魔王你等著瞧，馬上我就把鬼兵部隊給聘請過來了，嘻嘻……。



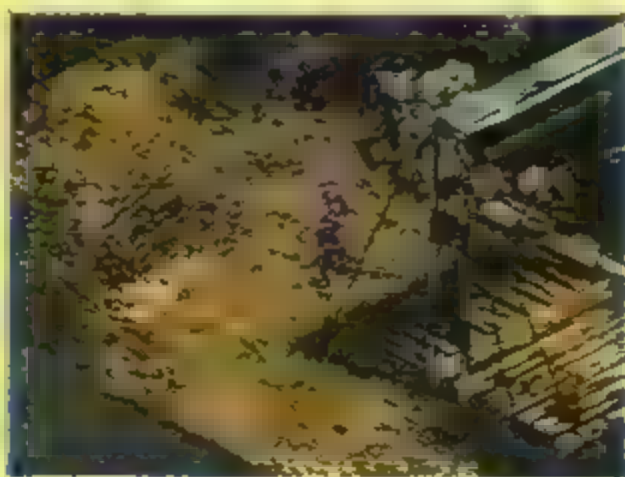
## 揭開鬼兵的神秘面紗

還記得「CYBORG WARRIOR」首度登場的一年前，那批由「死神」所率領的第四隊嗎？鬼兵們在成功摧毀了將軍的地下基地之後，又再度接獲組織的命令。這一次，他們似乎將面臨更多的神秘與挑戰……。《致命武力2》的推出似乎已經是玩家意料中的事，雖然廣堂曾向外界稍稍透露這個消息，但對於整個遊戲的題材與型態卻是十分保密。鬼兵們的身世為何？盡已與拼戰奮鬥的意義是什麼？他們的未來何去何從？被列為最高機密的軍火來源？隊員的加入與退出又意味著什麼？……這些謎與衝擊，將使善戰的鬼兵們恍然！因為這一切都將在《致命武力2~重生》中獲得解答……



## 蛻變的RPG&SLG，緊湊的突發狀況與劇情

在《致命武力2~重生》中，製作小組強化了遊戲RPG的特色，在故事情節中加入的「情報」和「解謎」的元素，將會是「重生」與前作之間最大的變化。有接觸過一代的玩家，《致命武力2》中將會解開當時留下的伏筆和謎團；但尚未接觸過前作的人，也能夠順利地融入故事的劇情。這次製作小組特別將故事部分雕琢了一番，重新塑造新鮮的遊戲質感。有鑒於前作在劇情部分的不足，加重故事成分的「重生」將提供玩家全新的體驗。

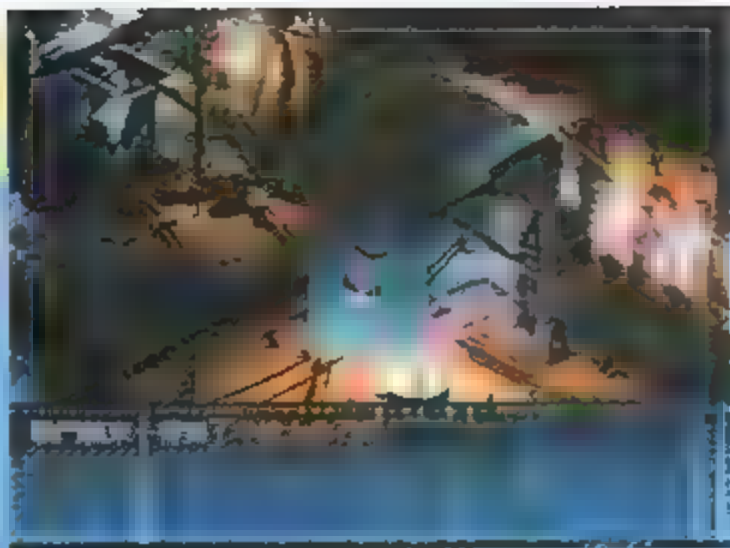


▲地上的亮點就是提示道具的所在



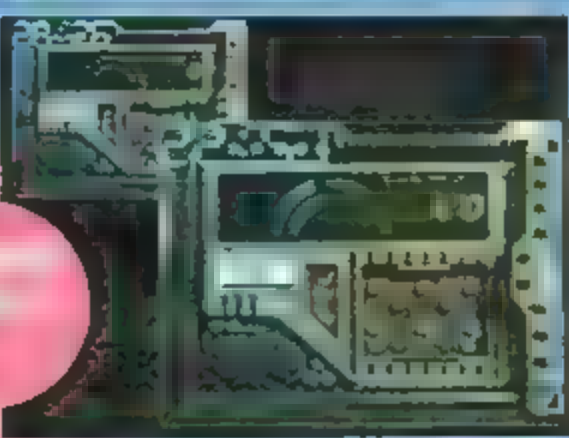
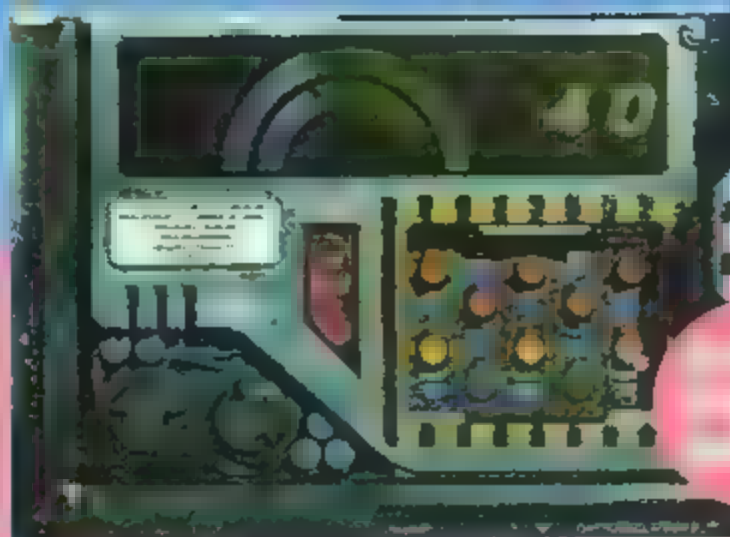
此外，在前一代中讓玩家詬病的道具搜尋方式，也都將做適宜的調整，一般道具如回復錠等都會有明顯的提示，玩家不用再為了一個小小的補血劑，而在戰場上猛擦地板。





## 謎題和機關事件

在這次的RPG模式中，將會有許多的事件和謎題，等待玩家們將它一一解開。同時，在戰場上將放置為數不少的事件道具，而這些道具的取得與否，將會成為玩家能否前往下一個關卡的重要關鍵。簡單來說，玩家會因為沒有拿到該道具而發生卡關的現象，例如某一關卡裡的石像看似平淡無奇，若玩家在之前先順利完成某一事件得到該事件的重要道具，這時只要調查石像，時可會觸發隱藏事件，進入隱藏的關卡。反之，若手上沒有持有啟動該石像的事件道具，這時就有可能會錯失了隱藏事件。而隱藏事件的觸發與否，將會影響結局的走向。



除了事件道具之外，「機關」也是這次解謎的重點之一，在沿途上將設有為數不少的機關，讓玩家動動腦，有的可能是單純的數學問題，有的可能是複雜的版塊移動……，這些設計都考驗玩家們的臨場反應呢！

## 更加敏銳與多樣的敵方角色與大型攻擊單位

在敵人的AI方面，也加入了許多新的指令及模式，不會像前作只要一被死就會出現退縮的情形，敵人會根據我方方向性的弱點來加以攻擊，甚至會根據自己的身體狀況而做出相應的反應（比方說適時的使用回復或是自爆之類的特技），簡單的來說，敵人變得更加聰明了。

敵人種類方面也有大幅提升，除了像前作的固定式戰場外，也新增了許多遇敵的條件，玩家可能必須觸發某一事件後敵人才會現形。此外，屬性也大不相同，因此在使用特技上就必須針對敵人的弱點來攻擊，否則將會得到反效果。

有些比較聰明的敵人也會適時地自我回復



## 界面的靈活化讓你全盤掌控一切

遊戲系統介面上依然強調自由與人性，玩家可以依自己的喜好變動操作介面的圖示位置，簡潔明快的操作指令，讓玩家可以在各種戰場狀況中快速的下定決策。

而在道具的分配和使用上，《致命武力2～重生》克服了前作中沒有辦法在同一個介面上做處理的窘境～當你要使用道具時，你必須跑到介面一，但當你想要分配道具時，又得換到介面二，想要查看我方人員擁有什麼道具時，又要到介面二。在《致命武力2～重生》中的介面將這二者關係做了「融合」的設計，所有的狀況及問題都能在同一個介面裡做好最佳的處理，在使用上更是流暢痛快。隊員戰力的道具調配、依能力部署的策略，不就是靠這套系統性的統籌為根基嗎？相較於前作，這是一個大幅度的進步。



▲整合過後的新界面

◀ 道具列表





# 多變風格的3D場景 現實與未來的想像空間

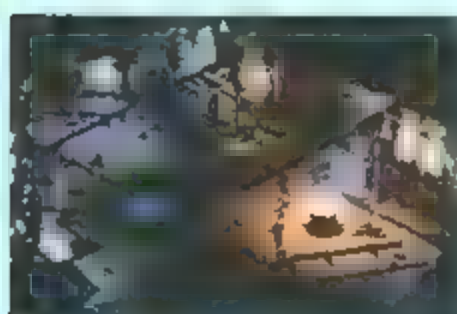
▲這像飛機引擎的設施是什麼呢？

## 礦坑入口

為了不想擺脫一般人對礦坑的印象，所以在色調上用較為陰暗的方式來表現。這個礦坑原是建構的位置是在一個礦井口頭上，沒有人跡在此出入，敵人也正利用這點，在此建立了其隱匿的據點。被擄獲的人質最後都被帶來這裡進行研究……所以當你進入礦坑內部，你就和先進科技愈來愈接近……包括了手術室、命令室等等的先進場景。當然在高科技的背後也有些神秘色彩存在，所以用了一具機械製的雕像來塑造這種神秘色彩，而且這個雕像本身在設計上具有相當大的可塑性及攻擊力，這將會是玩家面臨的最大挑戰。



◀礦坑入口



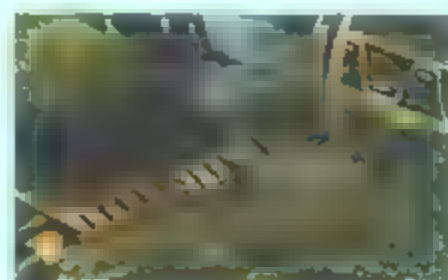
▲陰暗的礦坑內部



▲礦坑裡頭的手術室

## 位於叢林中的生體實驗室

這是亞里達半城的研究所，而這條幽暗的叢林所營造，外表的陰暗和森林產生強烈的對比。由於是以生體實驗為主，所以在色調上，儘量以冷色系為主，讓整個實驗室充滿一股異樣的氣氛。在材質上則是以鐵為主，營造出「冷」的感覺。既然是實驗室，在室內的擺設上當然更不了一些標本和培養槽，除此之外，我們還將研究所建成一座鋼鐵迷宮，讓玩家閱讀容易上當。



▲位於叢林中的生體實驗室

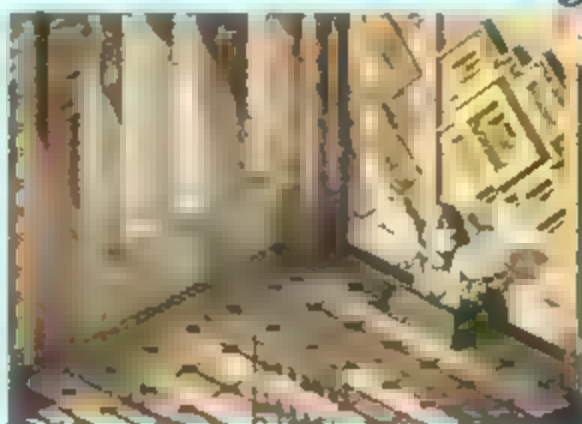


觸目所及都是人體的標本及培養槽，令人感覺不舒服



## 三層古堡

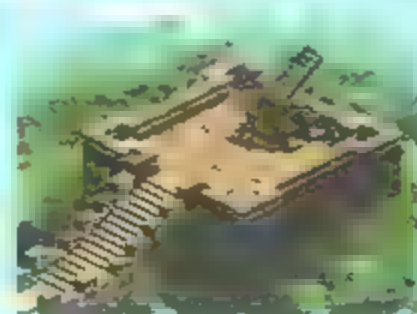
雖然是三層的古堡，隨時代不斷的演進，三層古堡也不斷的翻修，再加上又是全電腦自動化的防禦系統和重要價值，因此，在外觀上雖然仍是古典建築的哥德式建築，但內部卻充滿了高科技設備同化，說它是一座電腦板也不為過。在風格上，製作組嘗試將未來科技融入中古世紀的產物，藉此來產生一個強烈的對比，但卻又不失古堡本身的雄偉氣息，又何將古三層堡「機械科技化」則是極具挑戰性的一個任務。昇降梯、手動地板、虛擬實境……等，就等玩家一同來探索。



▲神秘的飛馬雕像，在它身上有怎樣的秘密呢？



▲誰能想像這百年的古堡裡頭卻是處處充滿高科技的設備



◀威力強猛的對空砲



## 兩度再戰，個性重生

原先的第五隊不但全員到齊，隊長「死神」與女性隊員「月神」更會以全新的造型登場。不僅如此，第四隊還多了新的隊員。

代號「雙馬」的二號隊員，是個更令人摸不著頭腦的角色，一點都不和她三道青春活潑的十六歲相稱。這名由組織強硬指定的神秘隊員，擅長急速的腿腳格鬥技，破壞力之高並不亞於同樣擅於格鬥技攻擊的三號隊員「力士」，但是兩者卻是截然不同的攻擊風格。「力士」的拳技著重於門道與中國武術的「氣」，接合出排山倒海的人氣勢，並以其龐大的身軀來進行碎雲格擋。「雙馬」的腿技則是以速度與攻擊致命要害為主，配合如同舞蹈般極具韻律節奏的優美姿勢，給予敵人華麗的要命的攻擊，並以其敏捷的身手與反應來閃避外來的傷害，可說是相當具有個人特色的角色。



力士的攻擊著重在力量的運用

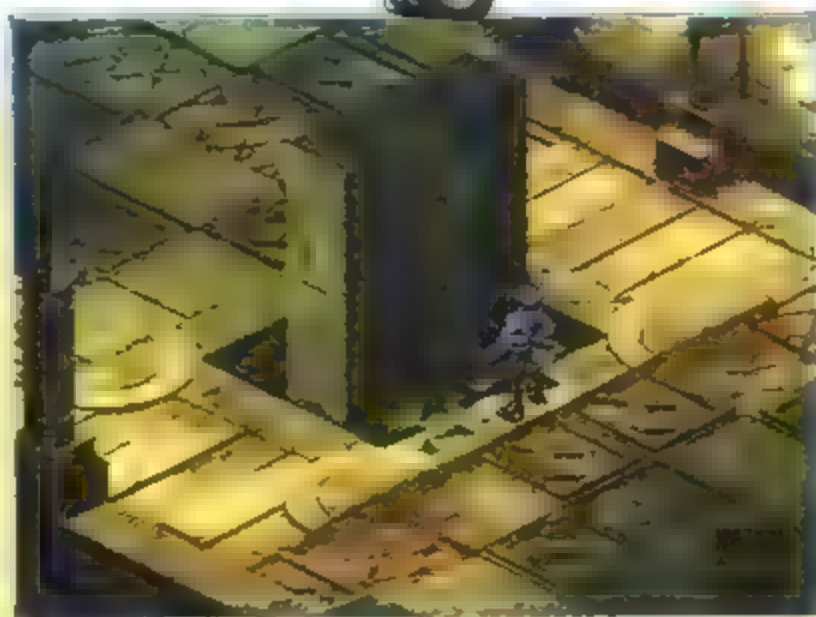
除此之外，在「致命武力」一代中另一個人人費解的角色之謎，也就是被稱之為電兵鬼星的「鍾道」隊，也會再次出現，不過這一次的「鍾道」卻出現了與之前不同的行徑，在這次的任務中，他們將會是以敵對方的立場出現，而那名前作之中謎般的鍾道隊長，則有機會成為我們的另一名生力軍。

而在其他的戰鬥角色方面，除了隊長「死神」與三號隊員「月神」的造型有變外，其他的隊員都會維持原來的造型，但是在攻擊的技法上都會有所變更，屬性之間的相關變數也會比之前變得更有明顯，所有隊員將會更加強各自的特長與重要性。值得一提的是，隨故事的發展，讓各個角色的戲分加重了。因此，他們的個性層面將慢慢浮上檯面。不可諱論的，他們的勇士背景之謎將在「致命武力2～重生」中一一曝光！



## 致命武力2劇情大綱

副標題名為「重生」的「致命武力2」，和前作相同的，這一次仍然選出了第三隊的三個任務來進行劇情，不一樣的是，這些看似毫無相關的單獨任務，卻將連貫前作之中所有未解的謎題，玩家將在這次的劇情中，逐步拼出隱藏的線索所有的答案。包括「組織」的來由與真正的領導者、諸君們的身世真相、以及「鍾道」隊的三人的交際。是與「之」間的關係，這一切的答案關鍵，將完全繫在新進隊員「雙馬」的身上。



神秘的祭壇



釋放你的魔力

創造你的遊戲

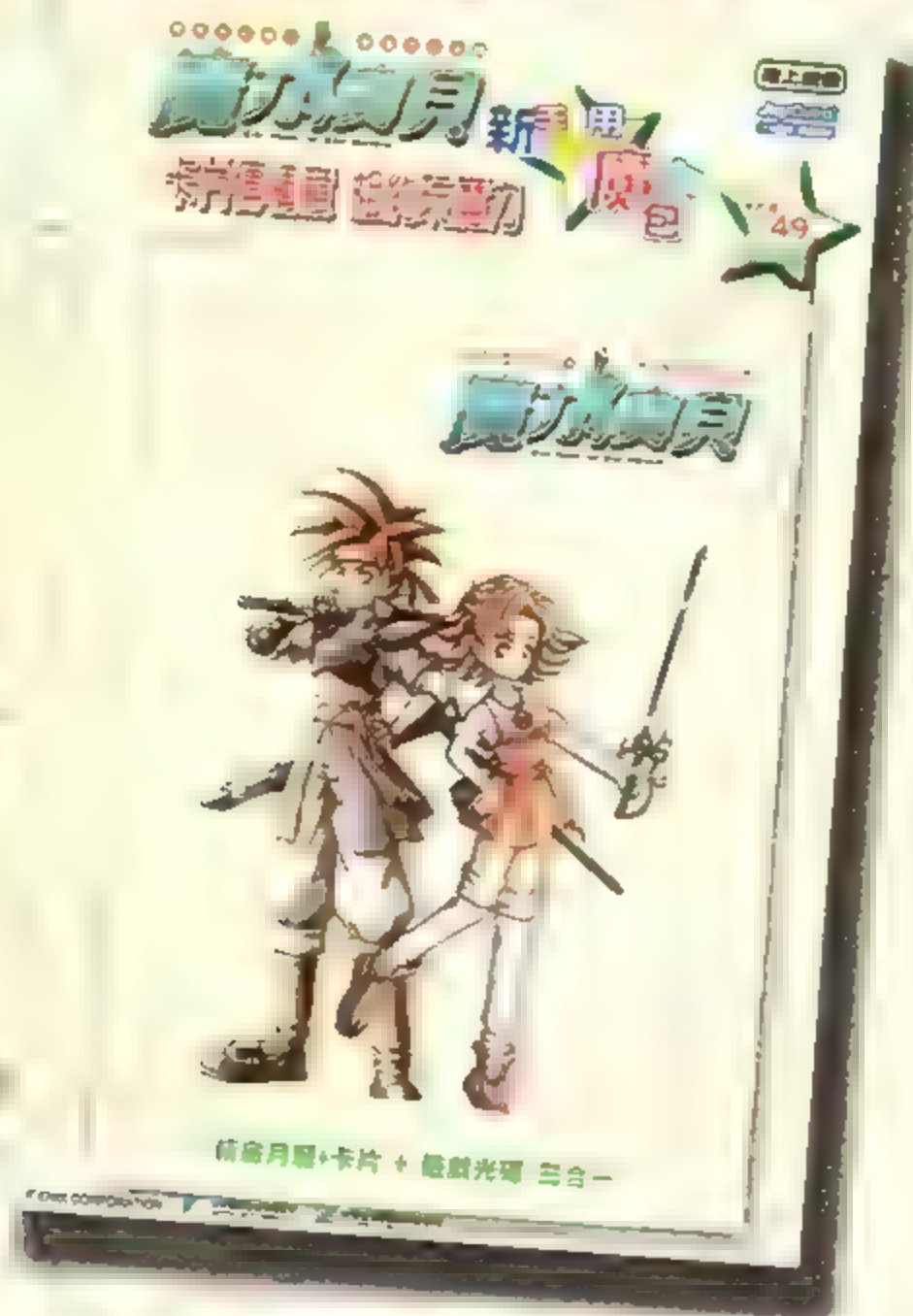
# 魔力寶貝

© 2001 DWANGO • ENIX © 2001 WEBSTAR INC.

新手用  
魔包

## 卡片傳情意 相約玩魔力

昔日親朋一同歡笑、一起悲傷的夥伴們還記得嗎？  
距離、時間使得好友們的身影漸漸成了回憶之船漂流在無垠的腦海中  
此刻，且讓魔力寶貝帶您重返時空之囀一同在法蘭城聚首吧！



最大的卡片 送給你最在意的人

內含萬用卡片、遊戲光碟、60點新手點數卡  
新手儲值再送40點  
新世代送禮最佳選擇

卡片+魔力寶貝遊戲光碟+60點數卡+精緻月曆加送精誠-Kibuy online「買一送一」的優惠活動

魔力出版社91年元月強力徵求魔力藝術家、小記者和狗仔隊。  
二月起魔力學園第一屆「魔力老師選拔大會」盛大展開，歡迎報名囉！  
(詳情請見「魔力寶貝」官方網站)

300點包月玩魔力，再邀您歡樂抽大獎，IBM電腦、高級床頭音響等...眾多大獎等您哟！  
(詳情請洽JoyPark線上遊戲區www.joydark.com.tw)

情意好禮 12月深情上市  
全國首創卡片、遊戲光碟二合一



# FASTER FOR YOU

## Glory of Victory

戰役... 就要開始!

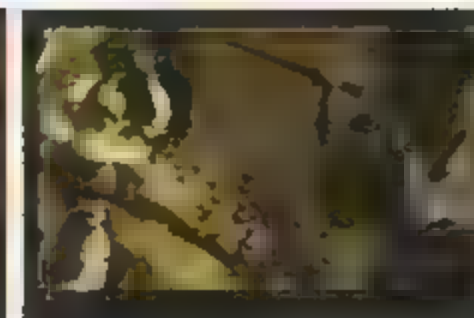
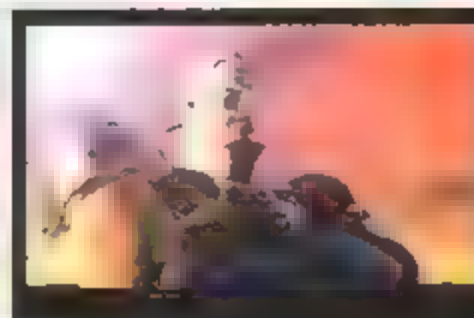
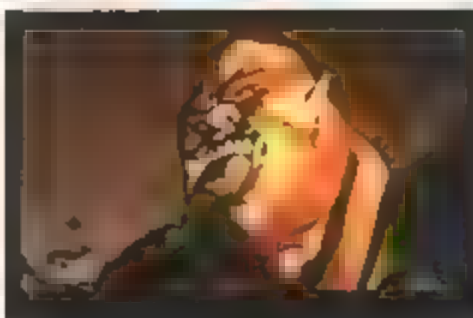
真正的Guild-based Online Game

英雄~全新公會戰

公會城堡戰

即將全面震撼您的視野與體驗!

to be continued...



### 英雄



大宇資訊股份有限公司  
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



大宇全球網路科技公司  
TEL: 02-8226-3668 FAX: 02-8226-3669 www.ppyark.com.tw



線上遊戲

JoyCard  
一卡通 購物金



●全3D製作畫面遊戲，兵種單位數量無限制

世紀帝國：星海爭霸能生產單位最高為200，星海風雲中每位玩家可生產高達8000個以上單位

●創新的《英雄》機制，可能展現特殊絕招，讓你以一擋百萬大軍

諸葛亮的《出師表》，曹操的《天命審判》絕招，招招精采炫麗，刺激你的視覺感官

●超過100種完全不同的特殊單位，且單一兵種變化多

戰象可變化成箭塔，臥龍戰機可分離和合體一等，發揮你無限的想像力，作戰吧！

●全中文介面、中文音效、杜比立體音效環境效果、臨場感十足

特聘廣播名人專職錄音，立體環場音效讓你聽音辨位輕鬆大反攻，體驗超高品質效果與感動

# 跨世紀在新世界

## 重逢的三國豪傑

- ★首創三國誌即時戰略+RPG，再次讓三國玩家瘋狂著迷
  - ★遊戲符合國人文化，拋開即時戰略等於中古世紀迷思
  - ★魏、蜀、吳融合古代、科技、魔法的三個巨大遊戲結構
  - ★所有的兵種單位加入等級制度，創造更多的遊戲樂趣
  - ★符合人性的功能位置鍵設計，體貼玩家操作
  - ★內建地圖、任務編輯器，挑戰製作小組，創造屬於自己的戰場
  - ★提供對戰伺服器，讓你與全世界玩家較量，爭取世界排名
  - ★官方網站提供詳盡的遊戲說明，請玩家火速前往
- 歡迎網咖業者上網下載或來電索取免費試玩光碟  
(試玩版提供多人連線功能)

02-2268-3321 分機 202 [www.3KD2.com](http://www.3KD2.com)



劉備、曹操、孫權三人再度一決雌雄

究竟誰能奪得新世界的霸權...

今年元月 風雲上市

THE REBEL KINGDOMS II

三國之

星海風雲II

國際中文版

Three Kingdoms II



當征戰的陰謀逐漸浮上檯面，  
生存的意念也將被重新定位。

惟有摧毀一切邪惡的根源，  
才能阻止這場善惡的爭奪。



漢堂國際資訊股份有限公司

TEL: 07-2722606 FAX: 07-2912979 客服專線: 07-2912997 E-mail: dynasty@vnet.net.tw  
DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO., LTD. 高雄市中區中正路211號12樓之2 <http://www.dynasty.com.tw>



漢堂二〇〇一年首推戰略型懸角色扮演強作。

帶你進入前衛而詭譎的未來世界。

THUNDER FORCE 2

# 致命武力

— 重生 —

© 2001 DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO., LTD.

■ 所刊戲照片乃遊戲開發中之畫面。 ■ 軟體內容與發售日期、價格等，將隨上市而調整改良與變動。 ■ 廣告所刊廠商標已獲註冊，版權為該公司所有。

北區代理

軟體世界  
DYNASTY





想取得更多遊戲相關資訊，歡迎前往漢堂國際官網一探究竟！URL: <http://www.dynasty.com.tw>

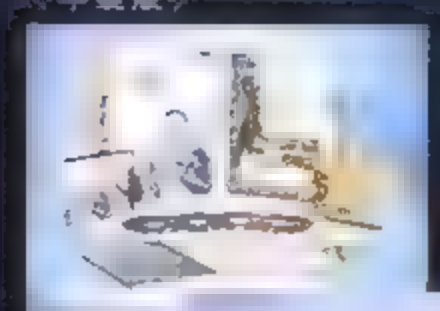
時輪情緣證干刻

幽日漂月映蒼雲



大漢堂國際資訊

即將完售  
動要快



【內附幽幻鉛筆組及隨書筆記一冊】  
【精裝版・致贈典藏原畫設定集】

CD 3/20

歷經幻想的無主極境  
全新故事音樂  
完美究法的藝術  
幽幻的魔法美

軟體世界  
智冠科技股份有限公司







# Hello Kitty

夢幻派對島

Fantasy Party Island

和我們一起進入歡樂的遊園地!!



©76, 84, 88, 89, '90 '92, '93 '96, '98, '99, 01 SANRIO CO. LTD  
Produced under license by GAMEONE SYSTEMS LIMITED  
Approval NO. PD1110707GO



仙狐奇緣前傳

# 水火金雷

攻略設定集



## 精彩內容概說：

角色介紹—各主角之屬性特性參數介紹

幻獸家族—各幻獸之屬性特性參數及適用裝備說明

怪物圖鑑—解說各怪物之屬性特性圖解

完全攻略—提供重點提示及詳細之過關說明

尋寶札記—地圖詳解並標示寶物所在地

資料設定—遊戲內所有相關物件之列表說明

設定圖鑑—遊戲精彩設定圖片展示

精華補遺—歌詞欣賞、密技全錄、國字及表情說明等

10月31日全省販售



隨書附送——

水火金雷原聲小說及中華音樂精粹  
製作的音樂光碟，深具收藏價值

售價 \$250 元

●請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購或  
遊戲快遞購物網站 <http://www.GameXpress.com.tw> !!



策略本發行——  
智冠科技股份有限公司



遊戲策略本製作——  
智冠科技·北斗星工作室





華人世界第一款全3D連線賽馬遊戲



3D ONLINE 賽馬來挑戰!

十二月下旬準備起跑

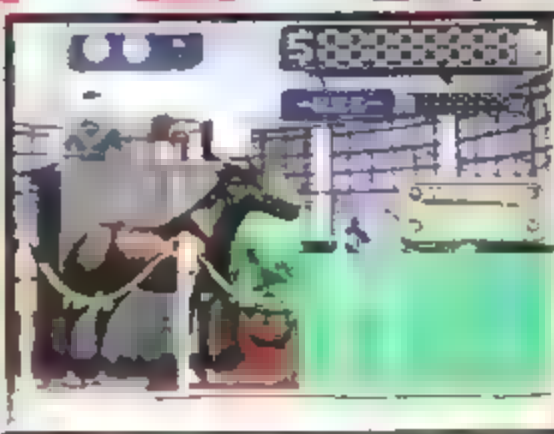
[www.jconline.com.hk](http://www.jconline.com.hk)



和全球愛馬者競爭名次



親自駕馭愛馬馳騁



到拍賣場競標名馬



可愛的YoYo作您的私人秘書



香港商智機系統有限公司台灣分公司

GAMEONE SYSTEMS LIMITED TAIWAN BRANCH

GAMESEVEN TECHNOLOGY LIMITED







厚達 320 頁，製作精美，值得收藏

# 武林群俠傳



武林群俠傳

大受好評的天下第一傳奇，

幫你搞定!!!

完全攻略本


10月20日全面上市



售價 250 元

- 【技 藝】—技藝相關事件敘述、技藝指南、技藝書清單…等說明列表。
- 【朋 友】—可結交朋友清單、朋友送禮清單…等說明列表。
- 【先期攻略】—年月大事紀、簡述初期洛陽城提昇悟性方法、七大類武功招式介紹、戀愛大全、養育寵物…等說明列表。
- 【攻略本文】—分地圖模式、養成模式完整攻略說明。
- 【武器裝備】—武器、護具、特殊道具…等說明列表。
- 【物品道具】—遊戲內所有物品詳細包括琴具、棋具、古代名畫、釣具、丹藥、錢幣、古董、解謎物品、其他物品…等說明列表。
- 【煉製丹藥】—丹藥清單…等說明列表。
- 【附 錄】—武林群俠傳相關訊息報導、拼圖解答…等。

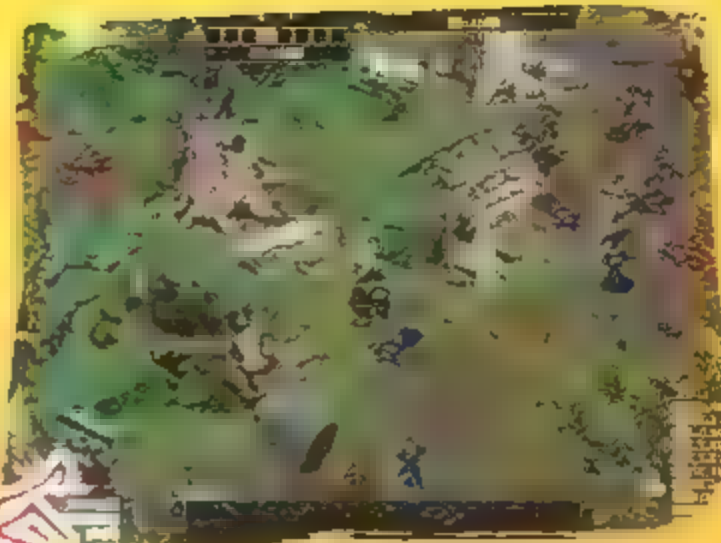
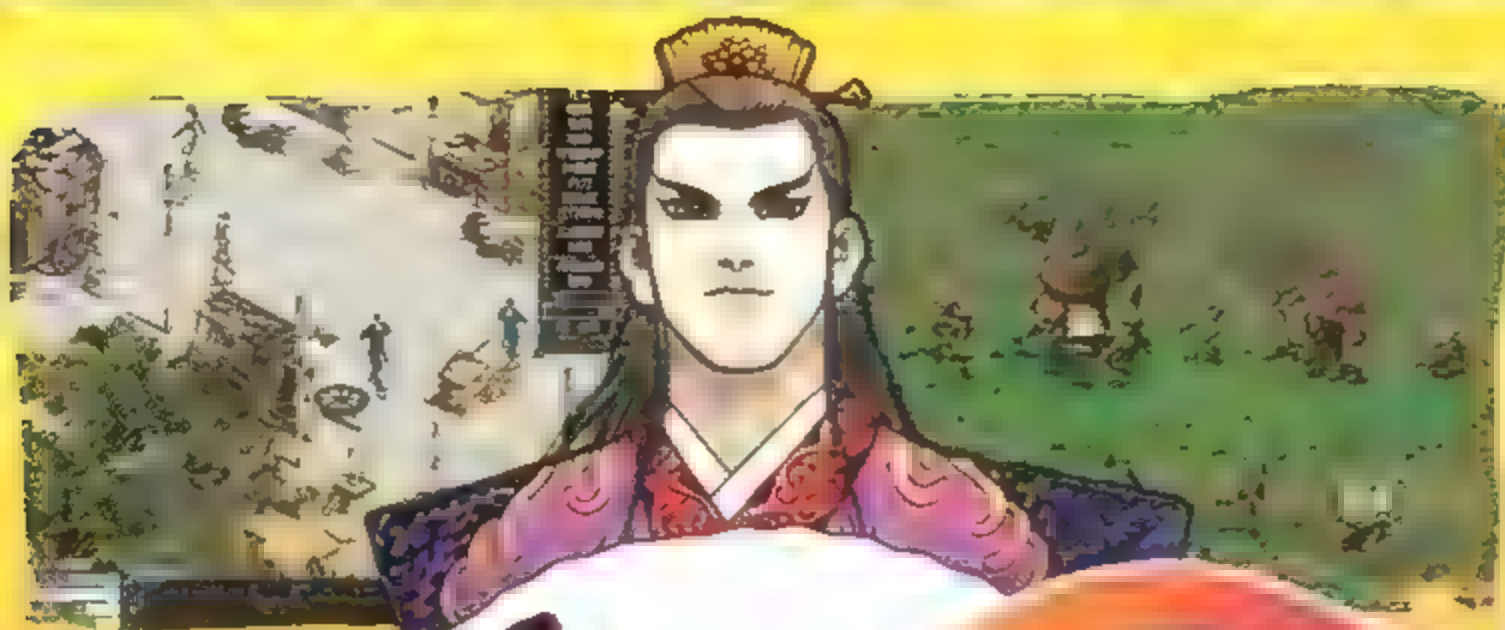
請洽全省各大超商、3C賣場、連鎖書局、全省各電腦門市及遊戲快遞購物網站 <http://www.GameXpress.com.tw> 選購！

攻略本製作發行  智冠科技股份有限公司

遊戲製作  河洛工作室



聞 蕩 古 龍 武 俠 世 界 縱 橫 網 路 遊 戲 天 下



# 古 龍 群 俠 傳

網 路 版

楚留香

風流盜帥·踏月留香

風流個黨楚香帥，  
賦詩飲酒揮香扇，  
行俠濟貧處留香，  
勝負只在彈指間。

即將在各大  
網路世界

古龍群俠傳全球網路版2001©GAMEONE/遊戲創意



MEMBER OF GAMEONE HOLDINGS LTD.

香港商智傲系統有限公司台灣分公司  
GAMEONE SYSTEMS, LIMITED, TAIWAN

www.gameone.com.tw

台北市北寧路第1段50號20樓之一  
Tel: (02) 23892007 Fax: (02) 23891902



能得其一，可安天下

# 亂世風雲

三國群傳





內附孔明茶包  
一只，讓您享受  
決戰三國意境

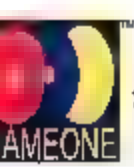


史上首創天變系統，新奇靈驗  
戰鬥指示目不暇給，更添趣味  
浩瀚場景震撼視覺，身歷其境

十二月二十日  
開始互決雌雄



**\$299**  
全台燃燒熱賣中



MEMBER OF GAMEONE HOLDINGS INC  
香港商智傲系統有限公司台灣分公司  
GAMEONE SYSTEMS LIMITED TAIWAN  
www.gameone.com  
台北市忠孝西路1段50號20樓之一  
Tel: (02)23892007 Fax: (02)23891992





# 讓你跟有人氣的網路遊戲

## 2001年1月，就要見面了！

### 愛你呦～

寶物！寶物！

呀呼～說

快躲起來！

哇 救命啊！

# 狗馬互娃娃

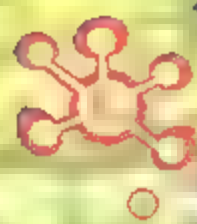


大点科技股份有限公司  
BIG POINT TECHNOLOGY CORPORATION

地址 臺北市文山區華南路2號8樓 電話 86633858 傳真 86632609 統編 1604402  
Address 8F No 2 cha-ch an Road wen-shan 116 Ta pei Taiwan R.O.C  
Tel +886 2 86633858 Fax +886 2 86632609

©2002 BigPoint Tech Corp. All Right Reserved





# 什麼人可以當主角？

到底誰才是劇作大師筆下的最佳明星？

是躁鬱症的女孩？



還是只會寫注音的紳士？



難道... 會是那隻很有心機的小狗？



## 你+你的朋友VS

大家快來～翹演技求生存

親愛的，  
我把自己變小了。

我不要長大！

噫  
是我放的炸彈。

哼..哼..哼..  
看不到我。





2002 - AG5

# 連線出擊



  
ARMOR GIRL FIVE





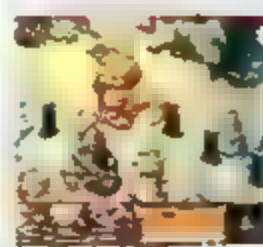
<http://garden.tgl.com.tw>

# 奇蹟花園

看

這

邊



搶錢大行動！



讚！就是這麼棒！  
不但可以下載小遊戲玩，  
拿到的最高分  
竟然還可以在奇蹟花園用！  
像這麼好康的事，您還在等什麼？  
請火速前往 <http://garden.tgl.com.tw> 一探究竟！

2002/2月/2日開始起！

奇蹟花園  
Miracle Garden

You need new type game!!!



【神月專屬網頁 <http://luna.tgl.com.tw/>】



國內目前最大RPG! 操作靈活，即時呈現多種魔法對轟!



# 超值內容物

72頁全彩說明書 ■ 精美布質地圖

**TGL**  
TECHNICAL GROUP LABORATORY

台灣奇技維和科技股份有限公司  
客語專線: 03-29637425 FAX: 03-29638646  
<http://www.tgl.com.tw/>

軟體世界  
聯發科技股份有限公司  
TEL: 02-2718-8888 FAX: 02-2718-0988



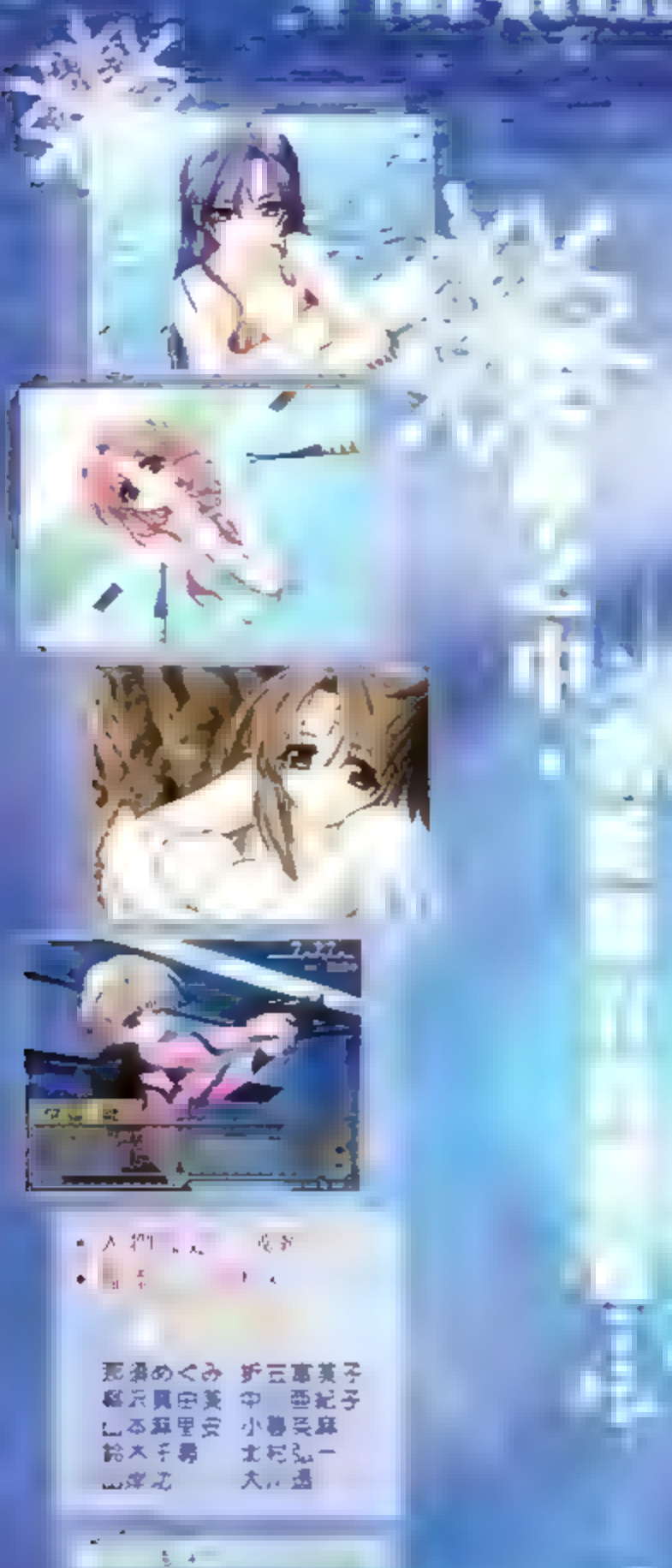
全省**好評熱賣**中!



時代動亂黑暗降臨  
烽火在各地燃燒死亡在四處蔓延  
傳說破滅新英雄即將誕生

Luma Saga  
神月紀事





# 美人魚的季節

## 特別限定版內容

1. 美人魚的季節 限定版包裝盒  
 2. 美人魚的季節 限定版原聲帶  
 3. 美人魚的季節 限定版設定集  
 4. 美人魚的季節 限定版角色卡  
 5. 美人魚的季節 限定版明信片  
 6. 美人魚的季節 限定版手帕  
 7. 美人魚的季節 限定版毛巾  
 8. 美人魚的季節 限定版浴巾  
 9. 美人魚的季節 限定版浴袍  
 10. 美人魚的季節 限定版睡衣  
 11. 美人魚的季節 限定版拖鞋  
 12. 美人魚的季節 限定版牙刷  
 13. 美人魚的季節 限定版牙膏  
 14. 美人魚的季節 限定版肥皂  
 15. 美人魚的季節 限定版沐浴露  
 16. 美人魚的季節 限定版護髮素  
 17. 美人魚的季節 限定版香水  
 18. 美人魚的季節 限定版化妝品  
 19. 美人魚的季節 限定版文具  
 20. 美人魚的季節 限定版玩具  
 21. 美人魚的季節 限定版遊戲  
 22. 美人魚的季節 限定版小說  
 23. 美人魚的季節 限定版漫畫  
 24. 美人魚的季節 限定版雜誌  
 25. 美人魚的季節 限定版書籍  
 26. 美人魚的季節 限定版CD  
 27. 美人魚的季節 限定版DVD  
 28. 美人魚的季節 限定版藍光碟  
 29. 美人魚的季節 限定版遊戲光碟  
 30. 美人魚的季節 限定版遊戲軟體

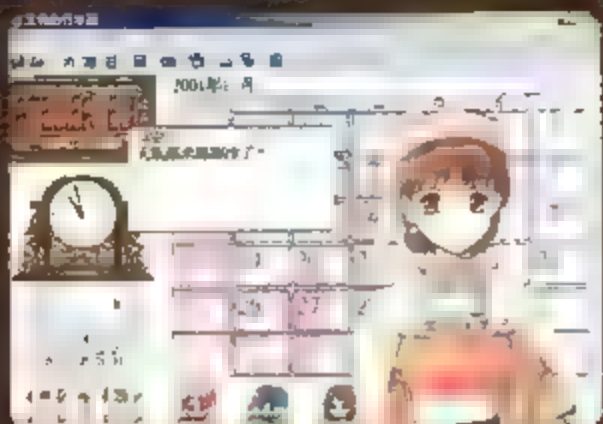


戀愛模擬遊戲

製作/開發 ©2001 NetVillage Co., Ltd. 代理發行 **TGL** 總經理 總經銷

台灣帝技如科技股份有限公司：(220)台北縣板橋市二民路一段216號13樓A室 客服專線 02-29627425 FAX 02-29628646 E-mail: services@tg.com.tw http://www.tgi.com.tw

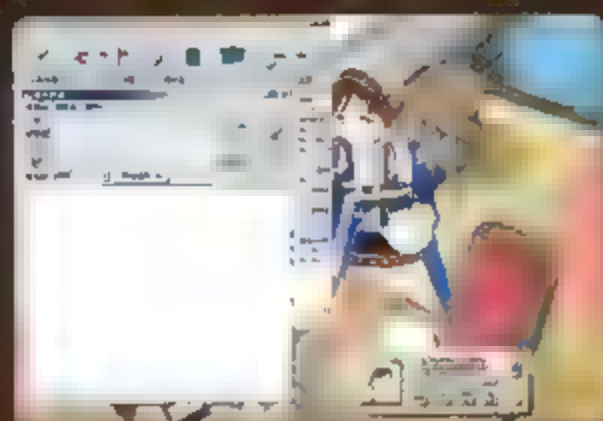




艾莉的錄音室裏



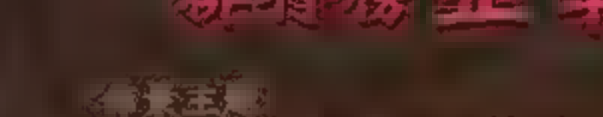
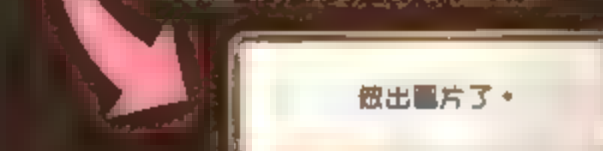
愛不釋手的精美桌布



有趣的語音學習軟體



艾莉的廚房裏



將名作鍊金術士的感動  
永久留存在您的桌面……



瑪莉·艾莉·莉莉





# 富甲天下3

ALLIONAIRE OF 3 KINGDOMS III

曹操三起十一路，一統天下拜愛樂

曹操三起十一路，一統天下拜愛樂

刀光劍影不窮看，白雲飛渡更悠閒

曉黃黃黃黃黃黃，小本生意成百萬

孤城無援豈能守，攻城掠地佔一州

遊戲內容更有趣，輕鬆好玩又益智



攻城掠地，用兵如神，  
經典特色精采呈現  
策略對決，引刃自刎，  
全新樂趣再創高峰。



疾馳木馬狂如風，縱橫賭場向錢衝，成王敗寇真在意，笑看三國好風情！

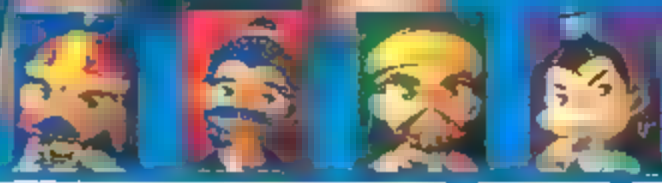


凡購「富甲天下3」遊戲本附送貨券，至北中區各大門市購買「重鎗天堡」  
「活鬼戰將」或是「思考機器」遊戲一套，就可享受最高價值200元的優惠  
有效期限：91.1.15-91.2.28 (活動門市：有樂、三井、豐商行、日本橋、光南、遠東、J23C)  
詳情請洽光譜資訊公司http://www.ttime.com.tw



光譜資訊股份有限公司  
T TIME TECHNOLOGY CORP.  
台北市萬華區一段24號5樓  
TEL: 886-2-2301-3678 FAX: 886-2-2301-3679

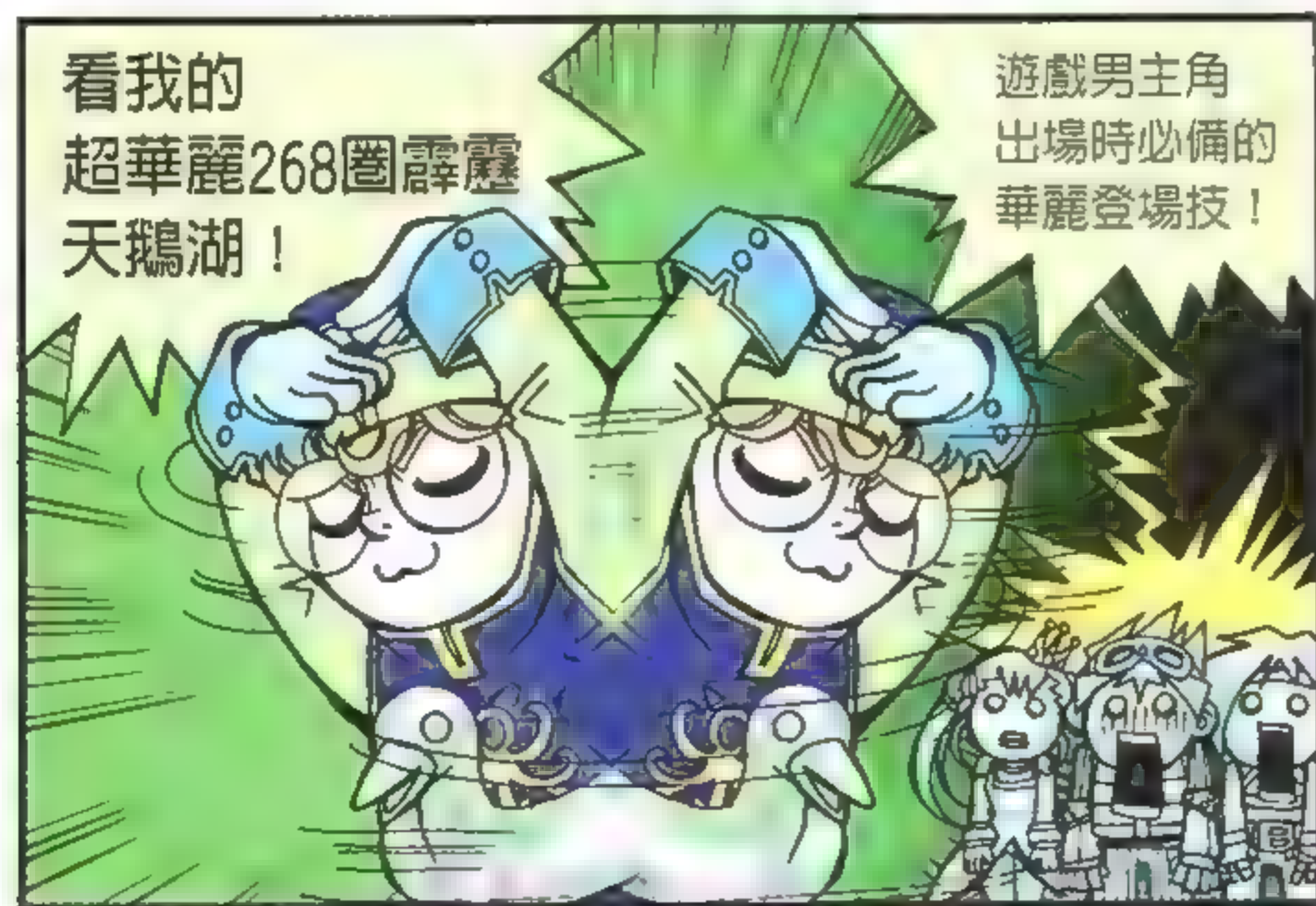
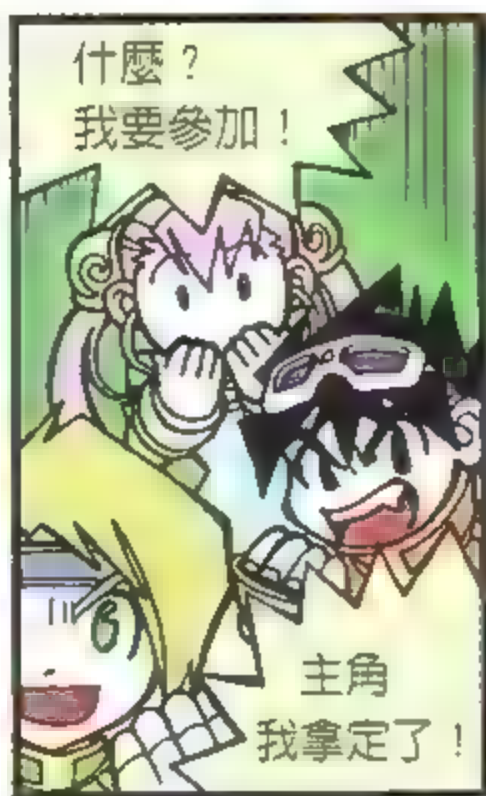
icon  
ICON COMPANY





# 遊戲工場

遊戲工場狀況完全掌握



|         |      |       |      |          |      |              |      |            |      |
|---------|------|-------|------|----------|------|--------------|------|------------|------|
| 閃電風暴    | p130 | 異形2   | p140 | 魚美人      | p157 | 3D小精靈2       | p162 | 麻將寫真館      | p167 |
| 危城之戰    | p132 | 巴冷公主  | p142 | 探陰道      | p158 | 火線獵殺         | p163 | 小郵差加奈      | p168 |
| 邊境之地    | p134 | 全球大作戰 | p144 | 馬場ONLINE | p159 | dig dug挖挖特工隊 | p164 | 馬場大亨ONLINE | p169 |
| 狗肯尼娃娃   | p136 | 鼠賊一窩  | p146 | 魔鬼女教官    | p165 | 銀河霸主3        | p165 | 戲谷麻將館      | p170 |
| 三國星海風雲2 | p138 | 大敵當前  | p148 | 帝國傳說     | p166 | 決死突襲隊        | p166 | 電腦機戰       | p171 |





嘿~T 雷鳥！馬上  
幫我弄台WR-01R，相  
信有了它，魔王來多少  
次的結果都是一樣的，  
只有被轟回去的份。哈~  
魔王那傢伙是什麼？WR-03，  
那不是最新的機種嗎。連T  
雷鳥那隻雷鳥型的紅魔  
王，害我又吃了一次敗仗>\_<

## 橫跨各平台的射擊名作

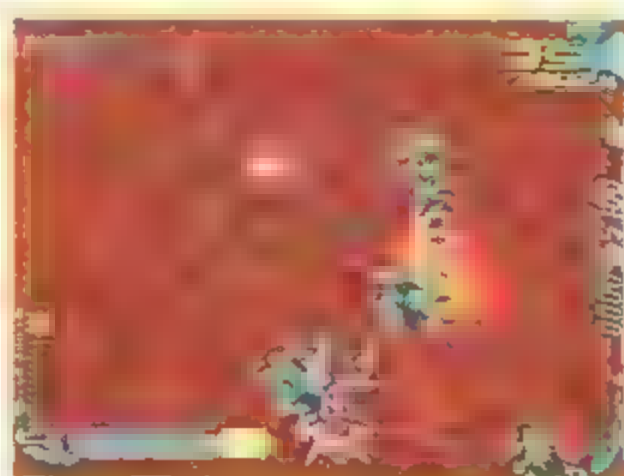
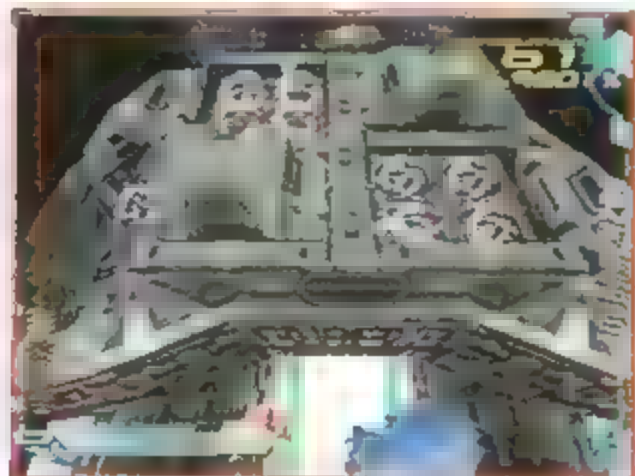
以《太空戰鬥機》(DARIUS) 這款射擊經典名作奠下不動人氣的 TAITO 公司，數年前在大型電玩上開發出新一代 3D 射擊遊戲《RAY FORCE》作為其後繼系列後，立即受到廣大射擊迷的歡迎，並一連推出第二代《RAY STORM》，以及最新的《RAY CRISIS》，並且接連推出 PS、SATURN 的移植版，以其全新概念對射擊遊戲發生了深遠弗屆的影響。現在，這套以超華麗 3D 圖像、輕鬆上手攻擊、與流暢超快感聞名的《RAY CRISIS》也即將推出 PC 版，不啻為射擊迷的好消息！



## 獨特的攻擊系統

### 【雷射鎖定系統】

本系列最大特徵，就是除了普通射擊之外，還配備了「雷射鎖定」系統。只要將準星對準敵人，就可立即鎖定並以自動追尾飛彈將敵人擊墜，還可一次鎖定多數敵人再一次擊落（最大鎖定數每架戰機皆不同）。漫天飛彈以華麗的追尾軌跡在畫面上飛躍，完全重現大型機台上的快感。



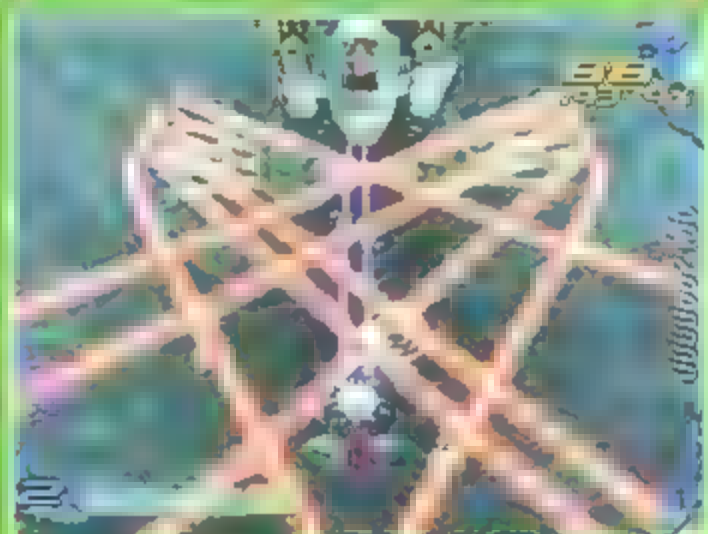
雷射光可在危急時以敵以保生機體

### 【特殊攻擊—圓規型雷射光環】

特殊攻擊計量表一達到 MAX 後，即能使用圓規型雷射光環攻擊。一旦使用後，畫面上的敵人與敵人的砲彈都會被破壞殆盡，攻擊範圍波及越多敵人與敵人砲彈，則得分越高，同時也有成為暫時性無敵狀態的效果，對於緊急避難也很有用。

## 阻止超智能神經電腦的暴走

為了阻止超智能神經電腦「Con-Human」的暴走，玩家要駕駛戰機侵入將自發性意識變換為邏輯數據的神經電腦衍生的邏輯空間之中，不斷擊毀持續暴走的神經電腦構築起的防禦邏輯程式，目標直指最後神經中樞——非常制御用邏輯神經程式。





## 全新的系統要素

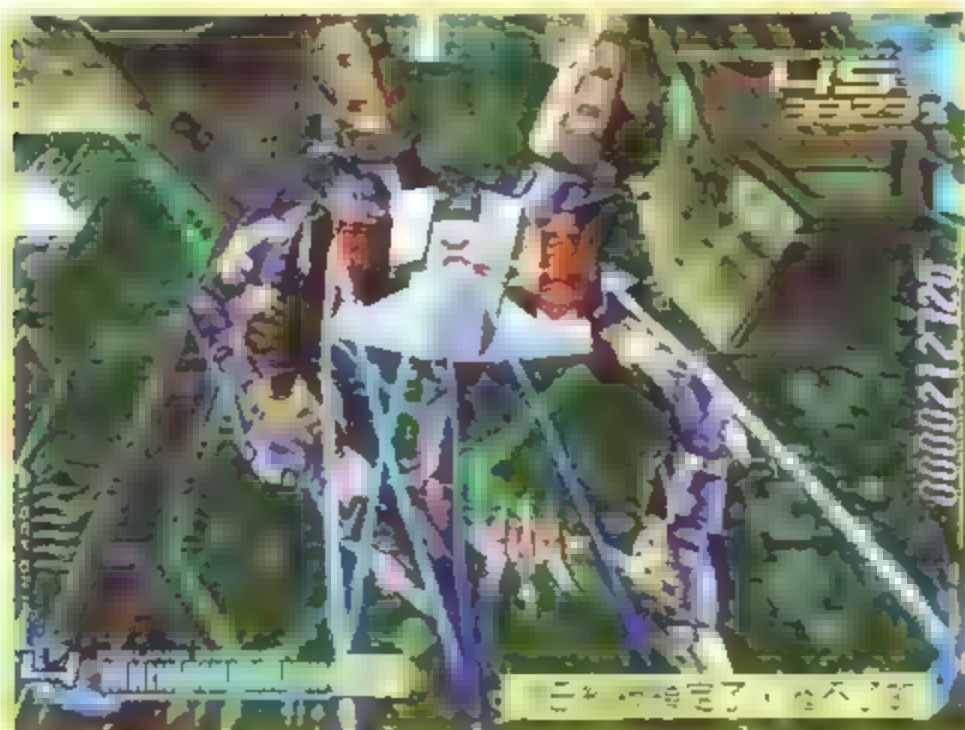
### 【侵食率系統】

為本作賦予深度的是全新的『侵食率系統』，電腦網路侵食率（在畫面右上方以百分比顯示）會時時刻刻隨著敵人被摧毀數量及逃脫數量做出立即反應，根據擊倒敵人的狀況不同，前方出現的敵人也會發生變化，更為戰鬥增加緊張感。也就是說，讓越多敵人逃走則侵食率將急遽上升，反之以雷射鎖定多數敵人並一次摧毀則侵食率會大幅下降。若是侵食率到達100%的話，最終首領就會登場。



### 【隱藏模式及隱藏機體】

在PS版上蔚為話題的迷你小遊戲，同時亦可使遊戲本體以有利狀態開展的「POCKET RAY」，在PC版中一開始即完全開啓。大型機台及PS版上必須輸入指令才會出現的隱藏戰機「WR-03」，也在PC版中一舉大公開！



## 戰機介紹

### 【WR-01R】

砲彈與雷射光束的攻擊力十分均衡，屬於適合一般玩家的基本型戰機。最高可鎖定8架敵機，得分倍率與鎖定架數成正比，可由2倍上升至最多256倍。

裝備：廣範圍攻擊(WIDE SHOT)、連彈同時攻擊(8 TARGET LOCKS HOMING LASER)

### 【WR-02R】

雷射光束攻擊力強，屬於適合高等級玩家的戰機。最高可鎖定16架敵機，得分倍率與鎖定架數成正比，可由2倍上升至最多256倍。

裝備：前方殘像攻擊(LASER)、順行追尾型攻擊【可追加鎖定】(16 TARGET LOCKS THUNDER LASER)

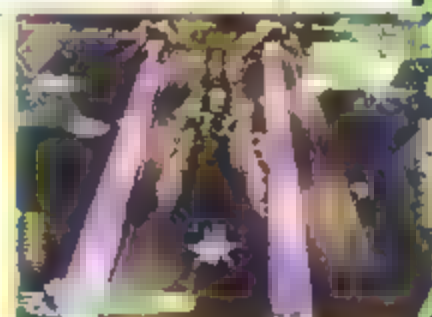
### 【WR-03】

使用全方位導向飛彈及光子魚雷為攻擊方式。最高可鎖定24架敵機，得分倍率與連續HIT數成正比，可上升至255倍，其後會一直維持255倍的得分。以光子魚雷鎖定攻擊敵人後，會在著彈地點發生大爆炸。在爆炸消失前繼續發射下一枚光子魚雷的話，得分倍率會持續增加。全部鎖定再一次發動攻擊，爆炸時間會不斷增加，接連維繫不間斷的大爆炸。

裝備：全方位誘導攻擊(HOMING MISSILE)、連爆光子魚雷攻擊(24 TARGET LOCKS PHOTON TORPEDO)

## 寶物的功能

|  |              |    |
|--|--------------|----|
|  | 射擊威力升級寶物(紅色) | —— |
|  | 鎖定威力升級寶物(綠色) | —— |
|  | 特殊威力升級寶物(藍色) | —— |
|  | 侵食率降低寶物(紫色)  | —— |
|  | 戰機增加寶物(藍色)   | —— |
|  | 得分加倍寶物(綠色)   | —— |







一開始，您要先決定城堡中心，也就是塔樓與物資囤積場的位置。這個基本工作對於往後城堡的命脈有很大的影響。地點選得好，往後城堡不但易守難攻，即便遭受敵軍攻擊也能保有大部分的資源；萬一選錯地點，不但敵人可以從城堡四周圍攻，重要的設施也可能被敵人摧毀。把塔樓與物資囤積場蓋好之後，您就可以看到一些基本物資，您可以用來興建各種基本建築。這些物資中最主要的就是木材，千萬要省著點用，要是用光了，把木材用完了，但是卻又忘了興建某些重要建築，您的發展進度就會大幅落後。

第二件工作是興建殺畜。殺畜可以離物資囤積場稍微遠一點，最好和未來的牧場、黑麥田與獵戶靠在一起。因此，找個寬廣一點的草原，但是也不要離得太遠，畢竟殺畜也是城市核心的一部份。再我們接下來生產各種糧食之前，別忘了興建一些伐木場。木材是一切建設的根本，建議您在靠近樹林的地方至少興建一座伐木場，以免往後的建築進度受到影響。



獵戶中的獵人外出打獵，把獵物拖回小屋中分解，最後把肉拖進殺畜。



來自牧場



來自黑麥田，產量低，而且黑麥可以加工成為啤酒，拿來做糧食有些浪費。



麵包需要經過兩個階段的加工。麥田收割下來的小麥先送到物資囤積場，然後再送進磨坊製成麵粉。如果可以的話，盡量以麵包作為居民的主食，輔以其他糧食。



如果您一開始就興建了一大堆建築，您會發現人根本不夠用。先興建民宅，讓民眾得以安居，人口才會增加。如果房屋容納人數高於現有人口，您所配給的糧食量與課徵的稅率也足以讓人口成長，人口就會逐漸增加。剛開始發展時不需要讓人口提昇得太快，所以只要配給標準的糧食與正常稅率，讓人口微幅上升即可。等到您需要開始建造部隊時，再想辦法大幅提昇人口。

而城牆是城堡最重要的防護設施。即使是脆弱的不牆，也能稍微阻擋敵軍的攻勢；要是石礦可以開採，您更能興建出堅固的石牆。而築城最重要的一點，就是配合地形，用城牆把城市中心包圍起來。別忘了興建城門以便讓農人、獵人等民眾出入。興建城牆時，只要一不小心就會留下漏洞，給予敵人可乘之機，所以興建完成之後務必把城門關上，讓部隊試驗看看有沒有可以出入的漏洞。



如同前文所述，築城的確是一門藝術。在地形與建材的限制下，該怎麼興建，才能讓城堡擁有最優秀的戰力呢？如果沒有城外的物資，最堅固的城堡，在敵人團團包圍之下又能支撐多久？

要把城築好並不容易，但是在敵軍大舉入侵時，仍需要有足以匹敵的部隊以及完善的部署，才能把敵人趕出家園。而平時就應該把弓箭手放在高塔與城牆上，以便隨時對敵人開火。不要把弓箭手集中部署，儘量讓弓箭手分散。要是把所有弓箭手都集中在最靠近敵人的外牆上，雖然剛開始可以發揮很強的火

力，但是也很容易被敵人的弓箭與投石器壓制。更重要的是，萬一

敵人改變進攻路線，您的弓箭火力可能會出現死角。所以在外城、內城、塔樓與各處的城牆上，都要配置弓箭手，以便應付敵軍的各種戰術。別忘了，攻城敵軍一定有壓倒性的數量優勢，所以他們可以從各種不同的路線同時進攻，您不能讓弓箭手顧此失彼。

双方的戰術主要有下列幾種，當然在戰場上會相互組合使用。

1. 把護城河填平。反制方法是命令弓箭手攻擊護城河邊的敵軍，由於距離近又沒有射擊死角，進行填土的敵軍會傷亡慘重。
2. 以投石器攻擊城牆。用騎兵突圍攻擊投石器效果很好，但是派出去的騎兵通常都要有壯烈犧牲的心理準備。另外，也可以讓弓箭手射擊投石器。
3. 利用雲梯爬牆。如果不能讓弓箭手先把搭起雲梯的士兵殺掉，也可以派士兵在城牆上等敵軍爬上來。剛爬上城牆的敵軍是十分脆弱的。
4. 敵軍在牆角下攻擊城牆。牆角是弓箭手的死角，所以很難攻擊。如果有熱油，這時候就可以讓敵軍遭受重創。

一般的戰爭中，外牆是很難保住的，所以必要時不妨讓部隊往後撤退，以便在內牆繼續抵抗。

敵軍攻進內城時，會遇到更猛烈的反擊。因為他們不但要抵抗來目前方的弓箭，外牆與高塔上的弓箭手也可以往城內射擊。在城裡，攻方士兵幾乎沒有任何掩蔽。外牆被攻破時，雖然是守方的重大危機，但也是個轉機。







由美少女所組成的小組，駕駛著機甲，奇怪，怎好像對這樣子的設定挺有印象的？不過，這裡頭的女孩子真的很美，真想聘請來當服務生，或許可以改善一下旅店的現狀。

## 戰爭的起源

公元2300年，地球聯邦政府憂心地球會因人口過度膨脹，造成天然資源枯竭，而派遣一批優秀年輕的探險隊員，尋求宇宙中第二個地球。這群探險隊員寄居宇宙，繁衍後代，漸漸



萌生「宇宙居民」的原始意識，經過無數次內部革命後，遂建立了「新諾亞帝國」。

2百年後，在地球爆發了全面性的核戰，文明和科技



幾近毀滅，只有少數幾個特區還保有原先的科技和綠地。然而這時，新諾亞帝國的統治者摩撒，假「拯救最後地球」之名，開始對地球「特區聯邦政府」展開大規模侵略行動。其中以「AG-5特攻小組」所捍衛的「邊境之地」戰況最為激烈。

## 了解機甲 武器的特性

「AG-5特攻小組」是由一群英勇可愛的美少女戰士所組成，玩家則擔任「AG-5特攻小組」的指揮官，帶領著「AG-5特攻小組」抵禦「新諾亞帝國」的侵略。

在這群英勇的美少女戰士裡，各個隊員都懷有獨特的能力，所駕駛的機甲戰士也各有其特色。每一關任



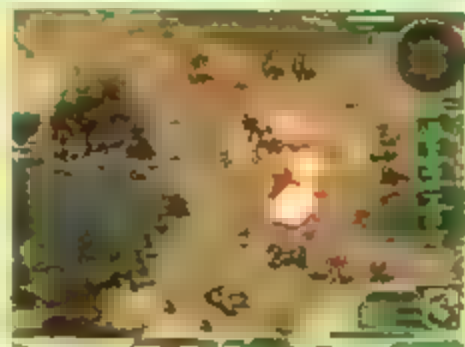
務開始後，玩家可以從眾多的美少女隊員中選擇派赴執行任務的角色，當然也可以根據任務的提示選擇適當能力的角色，並且為其所駕駛的機甲更換各式各樣先進的武器，進行機甲火力上的調配，來順利達成上級所賦予的任務。



## 多樣化挑戰性的任務



遊戲中的任務種類相當多樣且極具挑戰性，例如：護送特定裝置前往目的地、秘密潛行摧毀敵人前哨站、保護機甲高等學校的安全、10分鐘火速解決敵軍長程飛彈台，……等等。擔任指揮官的玩家們可要在作戰前好好的策劃一番，作戰中帶領著機甲戰士，以精準、快速的行動摧毀目標，來獲得聯邦政府中最高的榮譽。

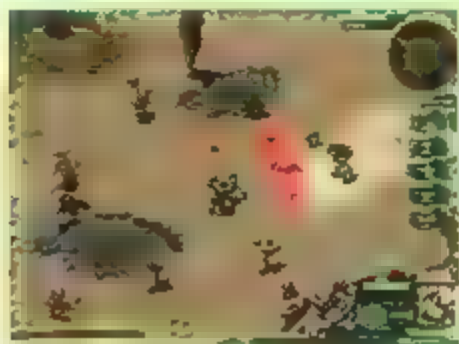


## 不斷的改良機甲戰士

在極其殘酷的戰場上，機甲戰士可以隨意更換所裝載的先進武器，高火速轟擊不絕的敵人軍團，也可以活用各式精密的輔助裝置，輕鬆摧毀難纏的敵人。隨著一個個任務的達成，玩家可以利用所累積的資金，去購買研發出的新式武器及配備，不斷提升機甲戰士的戰鬥力。



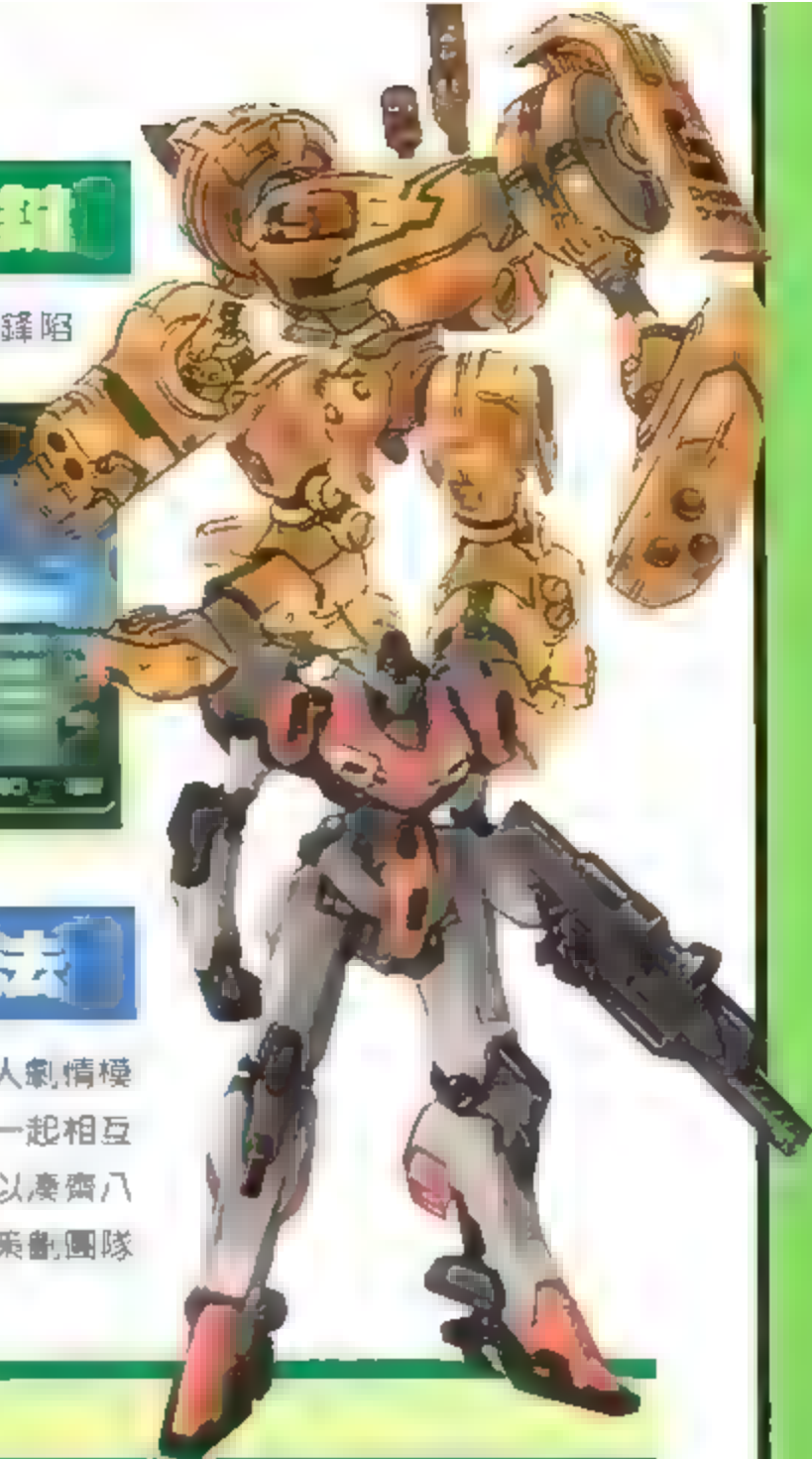




## 環境是克敵致勝的關鍵

要成為最優秀的機甲指揮官，必須時常留意戰場中的環境。當為數龐大的敵人機甲群軍隊排山倒海而來，指揮官您不必驚慌，以東方的殘垣斷壁為掩護，摧毀前方的油礦場，讓敵人陷入一片火海中；再行動至南方高地伏擊潰

散的敵人，最後啟動機甲噴射推進器，衝鋒陷陣，徹底解決所有敵軍單位。總之呢，戰場上的地形地物都可以多加利用來創造有利於我方的局勢。



## 提供多種連線的玩法

遊戲中最精采的是提供了多種連線的玩法。除了單人劇情模式外，玩家也可以找幾個好朋友操作不同的機甲戰士，一起相互合作，來完成比單人劇情更具挑戰性的任務。當然也可以湊齊八個人，分成兩隊互相廝殺，運用各式各樣的武器配備，策劃團隊的攻防戰術，痛快地享受射擊遊戲的樂趣。

## 人物介紹



### 真日 晴

出生地 日本  
年齡 18  
身高 168cm  
體重 50kg  
經歷

出生於日本地區，15歲機甲高等學校第一名畢業，曾獲得全球空手道大賽冠軍，擁有能量學、物理學雙碩士學位，對於質能轉換的結構相當有研究，現任公立西太平洋大學能量學系助教，是HURRICANE號專屬駕駛員。



### 岡里 陽子

出生地 日本 年齡 16  
身高 165 體重 47  
經歷

13歲保送西太平洋大學軍用機械系，被聯邦政府列為「人體智能發展」的研究對象。公元2500科技理論評鑑第一，對於武器性能結構及未來武器發展有相當深入的研究



### 酒島 千香

出生地 日本  
年齡 13  
身高 156  
體重 40  
經歷

第三屆機甲格鬥模擬大賽冠軍、戰鬥機模擬大賽亞軍，為酒島機甲製造企業社社長的獨生女。生性活潑、頑皮，和父親一樣擁有創造發明天份。





大家來看哦！一隻奇怪的狗、兩個半大不小的孩子，竟然為了爭取演出大師作品的機會，用炸彈打起來了！碰！碰！碰！天啊，竟然炸向我這來了，藍斯洛、阿雷斯，備齊裝備進攻，也去把他們炸的雞飛狗跳吧！

## 超爆笑的漫畫表現

「狗仔三娃娃」是一個以漫畫方式表現、人物生動可愛、劇情活潑爆笑的炸彈動作遊戲。遊戲的一開始，就是以分隔漫畫的方式來表現它的劇情，而每一個關卡的開頭，也都有一段漫畫做為劇情的解釋喔！保證讓玩家看的笑聲連連，拍案叫絕。現在我們遊戲中的三位主角，就先上場來發表一下感言吧！



我的天啊！這是什麼時代？連一隻會在路邊撒尿的狗都能當主角嗎？

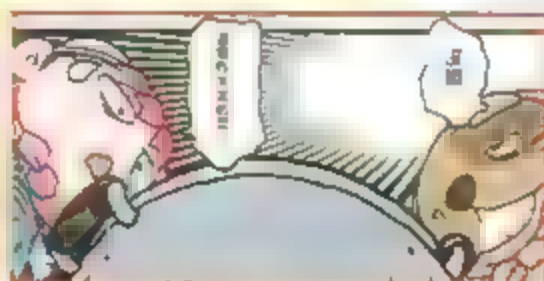
嘿！MY GOD！這世界是怎麼了？只會寫注音的男人，也可以當主角囉！

女…女主角不司都…都硬該…粉滋擾的嗎？

這些主角們，競爭可真是激烈啊！他們還會以各種不同的面貌出現在遊戲中喔！你能想像他們三個同時扮演母盜、國王、乖乖女的樣子嗎？這實在是太鬧了！

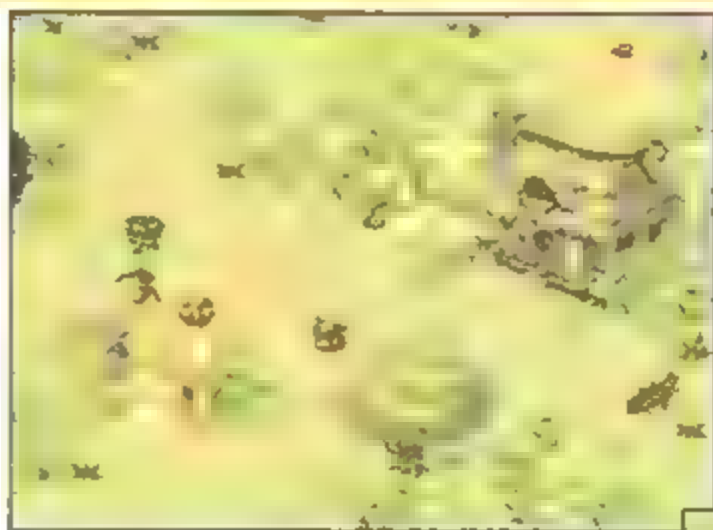


漫畫式的劇情表現  
很爆笑的



## 用炸彈來一決勝負吧

卡漫大師-羅勃特，決定為他最新推出的偉大劇作舉辦一場別開生面的試鏡會，會中將選出一位超級演員，成為羅勃特筆下的最佳代言人，包括包子、狗仔三、娃娃等人，紛紛準備參加這一場有史以來最偉大的演技大考驗。這一場考驗總共必須演出四個大師筆下的超級劇作，每一場劇作中都有四個主要任務必須完成，而任務的種類很多，會依著劇情的變化而有不同的指示，有需要收集物品的任務；有在時間限制內需完成的任務，還有需要修理和破壞的特別任務。玩家在遊戲開始前必須先選擇自己喜歡的演員候選人，才能參加這場飆演技求生存的試鏡大戰。



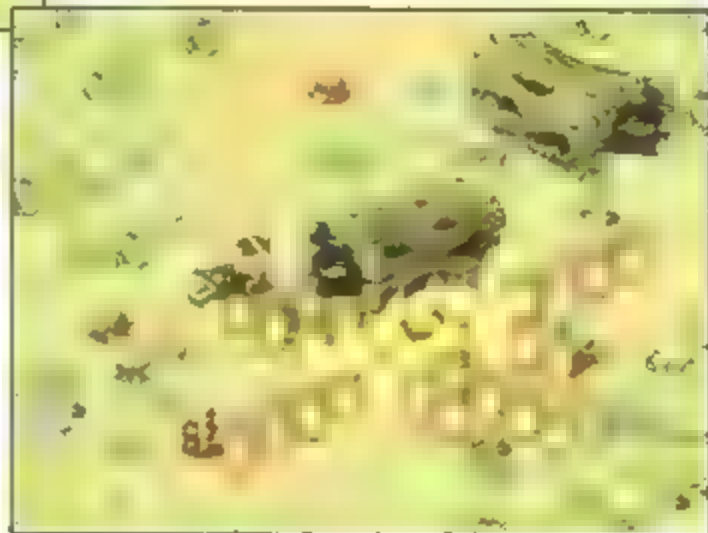
必須完成不同任務才能過關

這個炸彈威力非常強大

遊戲的玩法很簡單，開始進任務之後，都會有一張設計各異的大地圖，而玩家就必在此，完成此關卡的任務。遊戲中每一個角色都擁有不同種類的炸彈，他們將以類似炸彈超人的方式，攻擊來犯的敵人。而途中還會有許多寶物可以撿來使用，可大大加強他們的戰力。除了單機玩法外，遊戲還提供可十六人一



場景中有很多寶物可選喔



起進行的網路對戰模式，網路對戰模式中，除了所有劇作中出現過的場景供玩家選擇之外，還會額外增加許多擁有機關或特殊功能的新場景。這些場景有住著壞猴子的森林、藏滿寶藏的豪華皇宮、海盜聚集的孤島…等。除此之外，玩家還可以選擇不同裝扮的角色，讓你在網路上也很特別喔！





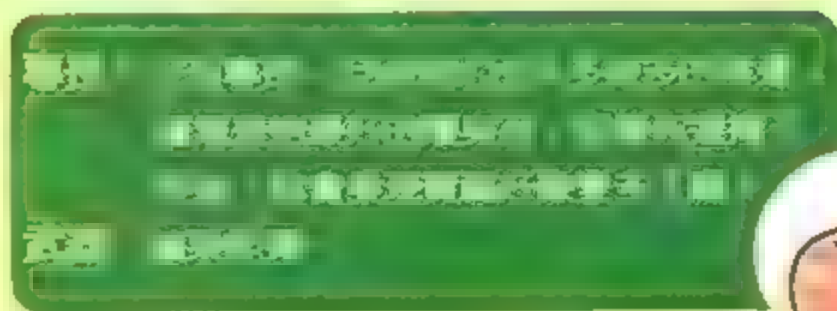
## 金馬獎的最佳演員，入圍的是……

以下請與本堂進入，大獎的得獎者介紹



娃娃

容易受驚嚇又喜歡大叫的公主娃娃，稍不滿意就弄的天下大亂，歇斯底里的個性常讓身邊的人不知所措。但還保有一顆純真的心，常常一不小心就會被感動得長眼汪汪。



兩臉的警世、寒酸又欠揍相，喜歡哀哀其實的是很有心機的一隻小狗。看不起人類，尤其是那些比狗還笨的人。



包子



長相瀟灑卻反應遲鈍的笨頭紳士，一派正經的表情，卻常常做出讓人噴飯的舉動，不過也因為反應太慢，所以無法察覺自己的窘相。



## 神啊～請多給我一點寶物……



魔鏡：除了自己之外，所有在畫面中的人都得減速慢行。



無敵徽章：沒有人可以阻擋，被炸後不會造成任何傷害的超級徽章。



放大鏡：人物被強迫放大，可能會無法靈活行動。



縮小燈：人物被強制縮小，雖然移動時距離變長了，但是卻方便躲藏。



真心蛋：依據玩家目前可以放置的炸彈數，不自主的沿路狂瀉炸彈。



乖寶寶徽章：收集10個乖寶寶徽章，可以得到一個新的生命。



足球鞋：可將炸彈直線踢出，直到撞上障礙物為止。



多多粉：可以多放一枚炸彈，吃的愈多放的愈多。



紅莓果：增加移動速度，吃的愈多，移動愈快。



小藍莓：減低移動速度，吃的愈多，移動愈慢。



彈力鞋：可以順利的跳越過眼前的障礙物。



除爆扳手：可以拆除眼前炸彈的強力工具。



九命喵喵：增加一個新的生命。



遙控炸彈：可以躲在遠端控制爆炸時機的特殊炸彈。



黃色爆爆蛋：爆炸威力增加一級。



橘色爆爆蛋：爆炸威力增加二級。



紅色爆爆蛋：爆炸威力增加三級。



忍者丸：無法放出任何炸彈。



狂暴彈：爆炸威力橫掃八方，地毯式的全面性爆炸。



石化水：短時間內無法移動。



# 三國之星海風雲2



預定推出白

1月

遊戲工坊

三國之星海風雲2



啊……晴天霹靂……  
…魔獸三竟然又……延  
…期…發售了@\_@，這  
已經是第幾次宣佈延期  
了啊，都已經數不清了，  
只好繼續等下去了……  
還好石盤內有款《三國之  
星海風雲2》的demo讓我  
解解饞，否則本魔王一定  
會無聊至死，讓我們來看  
看這款demo的國家背景敘  
述吧



## 三國鼎立，誰能奪得天下

《三國之星海風雲2》的故事背景就如其名，以三國的故事背景為主，玩家可以在魏、蜀、吳三個種族之中，各自發現其融合魔法、科技、古代的科技背景。由於故事背景的關係，每一個國家都分裂成兩個領域，各有不同的特殊單位和英雄。

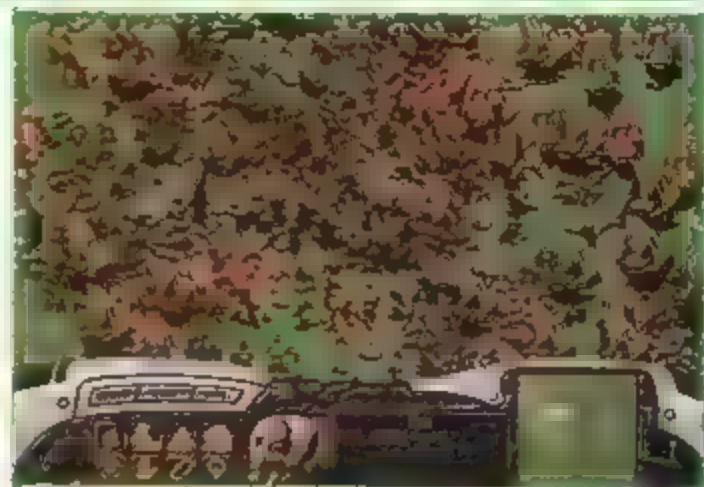
▶ 無單位上限讓玩家享受大軍壓境的快感



### 魏 國



魏國是以古代世界為科技基礎，所有的建築物都是古式造型，單位也是屬於比較有歷史性的造型和裝飾，幾乎所有的建築物級單位都是具有雙手功能的，像是人力資源住宅可以轉換成為多種兵種的研發中心，部隊訓練所可以自由選擇轉換成兵工廠或是召喚獸訓練中心，機械化巨象可以轉換成為箭塔，建築工人可以轉換成為戰士，等。



▲ 古色古香的魏國

魏國在單位上只有一種單位類別，在建築的地點上也沒有範圍的限制，所以玩家在一開始玩的時候，比較不需要去分心在單位數量安排上，建築單位雖然複雜卻也非常容易辨別，玩家只要建設人力資源住宅就可以開始變形成為所需兵種的研發中心，既省資源，又簡單，非常適合初學者使用。魏國也是最適合搶資源及快攻的國家，因為在建設建築物的方法上佔有優勢，又可以透過建設戰士研發中心，讓建築工人本身直接轉換成為戰士。



▲ 魏國的人力資源住宅可以變形成研發中心

單位：吃到敵人體型會變大



由於故事背景的關係，魏國分裂成兩個領域，兩個領域的科技都是以古代科技為主，比較不同的是特殊單位和英雄的部分。



### 領域

特殊單位是海星，海星可以不斷的吃掉敵人，一口斃命，敵人被吃掉了以後海星的HP最大值會上升，海星的體型也會越來越大，而越來越嚇人。英雄的部分是有曹操、曹丕。



### 領域

特殊單位是螳螂怪獸，螳螂怪獸是不需要MP就可以無限隱形的單位，可以讓你隨時發動奇襲，不過要注意偵測隱形的機器，英雄的部分是有司馬懿和夏侯惇。





蜀國是以科技世界為基礎，所有的建築物都是超未來造型，單位也是屬於比較科技化的造型，建築物都是超未來造型，在建設上需要在指揮中心的限定範圍內才能建設，而建設的方式是可以不需要機械工人的，只要資源足夠，指揮中心可以在建設範圍內快速建造。

蜀國在單位上有兩種單位類別，一種是一般移動單位，一種是砲塔單位，一般移動單位需要的是單位控制中心來增加單位最高上限數，另外砲塔也需要砲塔控制中心來增加砲塔最高上限數。部分單位都是具有機械變形功能，例如：TX變身機械人可以變形成為對空模式或是對地模式；臥龍戰鬥機可以分離和合體。蜀國是比較適合防守的國家，在初期的發展上比較慢，所以較難使用快攻，必須先以砲塔陣防守，後期在進攻，蜀國大多數的強力軍隊都在後期才能生產。



▲ 臥龍戰機可分離成三台子機

#### ► 科技發達的蜀國

蜀國也因為故事背景分裂成為兩個領域，兩個領域都是以科技世界為主。



#### 領域

特殊單位是雷射防衛塔，雷射防衛塔攻擊力是非常強，可以陸空攻擊，也有偵測隱形功能，缺點是射速較慢。英雄的部分是有諸葛亮、趙子龍。



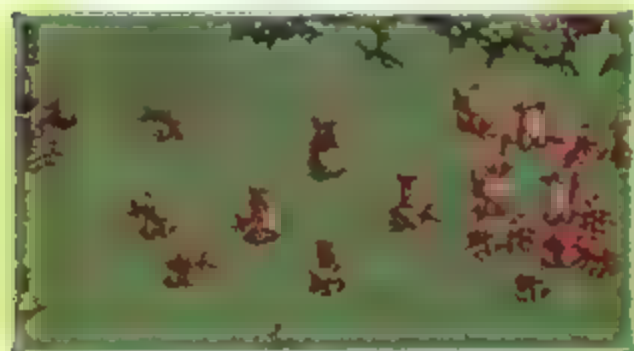
#### 領域

特殊單位是隱形轟炸機，隱形轟炸機對地面攻擊非常利害，攻擊力相當高，又有隱形功能，是發動敵後攻擊的好幫手，缺點是沒有對空武器，而且要注意偵測隱形的機器，英雄的部分是大家熟知的關羽和張飛。



吳國是以魔法世界為基礎，單位造型也是比較具有想像力，在建築物的建設上需要在聖殿的既定範圍內才能建設，這點是與蜀國是相同的，而建設的方式是可以不需使用單位的，是使用聖殿直接建造，一次建設一個建築物。

吳國在單位上也有兩種單位類別，一種是人類單位，一種是怪物單位，人類單位需要的是魔界單位補給站來增加人類單位最高上限數，另外怪物也需要怪物棲息地來增加怪物最高上限數。吳國的許多單位都具有魔法的攻擊，魔法攻擊的種類也非常多。怪物的方面，在生產怪物後，雙頭蜥蜴和魔翼飛龍都可以乘載一個單位，在攻擊時能造成雙重的攻擊。吳國是一國當中最多功能的國家，因為在建設建築物的方法上較魏、蜀不同，兵種單位要是可以混合運用的，所以適合快攻也適合後期防守。



吳國當然也分裂成為兩個領域，兩個領域都是以魔法世界為主。



#### 領域

特殊單位是石巨人，石巨人近距離攻擊力是非常強，HP和防禦力都高，很適合擔任防守的職務，缺點是走路較慢。英雄的部分是有陸遜、孫公主。

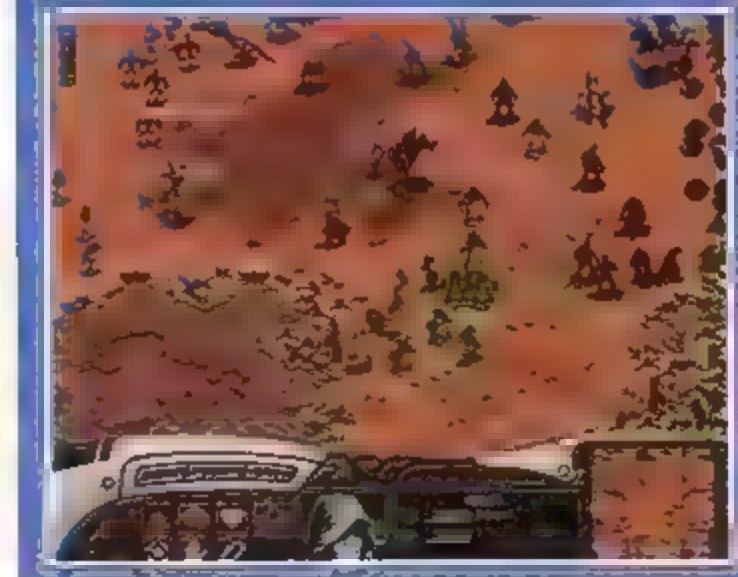


#### 領域

特殊單位是魔蛛，魔蛛本身具有多種的輔助攻擊魔法，像是讓區域敵軍速度變慢這一類的，在大軍交戰之時非常好用，缺點是自身攻擊力很肉，HP少。英雄的部分是有諸葛謹和左派者。



▲ 吳國是一個以魔法為主種族

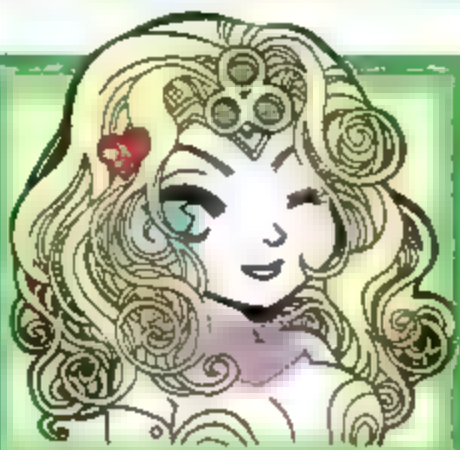




# 異形2

預定推出日

1



「異形」加上「掠奪者」，這下子可精彩了，到底是令人聞之喪膽的外星生物「異形」會贏，還是「掠奪者」這種家喻戶曉的人類英雄會勝出呢？亦或是手無縛雞之力的人類會得到最後的勝利呢？呵呵，我們就拭目以待吧！

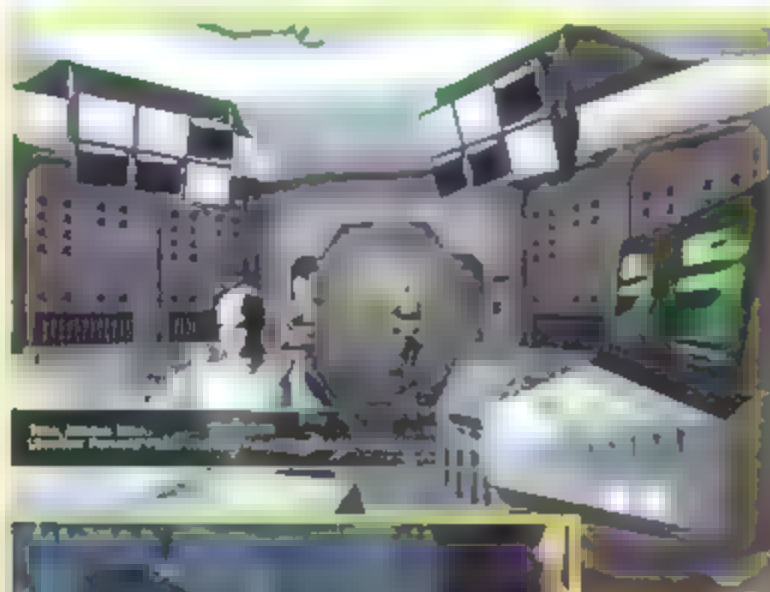
若談起好萊塢的福斯影業，就絕對會想起他們的兩個鎮山之寶「異形」(Alien)與「終極戰士」(Predator)。前者塑造出雷普利這個堅強的鐵娘子，以及令人聞之喪膽的外星生物「異形」；後者則捧紅了阿諾這個肌肉派動作男星，並且讓「掠奪者」這種來地球進行獵殺活動的外星戰士成為家喻戶曉的人類夢魘。「異形」對上「掠奪者」，真是所有影迷們的夢幻組合，到底誰才是宇宙中的真正強者呢？



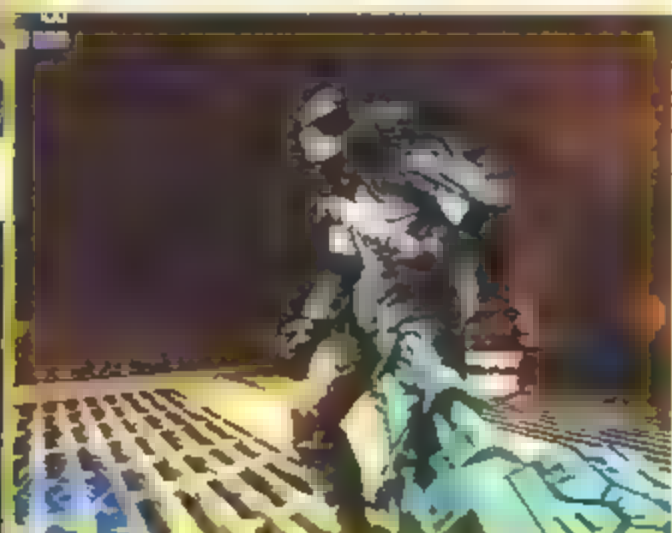
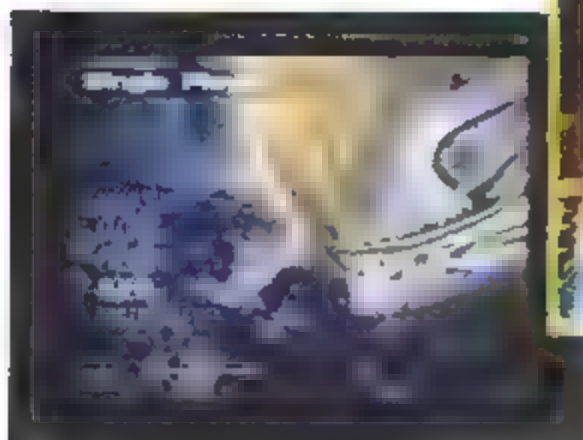
福斯是美國好萊塢裡舉足輕重的電影公司，其知名作品除了「異形」(Alien)與「終極戰士」(Predator)之外，還包括老少咸宜的「回到未來」以及黑幕重重的「X檔案」。在福斯逐漸發現到遊戲產業的潛力之後，覺得與其將他們珍貴的電影授權交給其他開發廠商製作遊戲，還不如由自己動手更為划算，於是便成立了「福斯互動」(Fox Interactive)這家以製作遊戲為主的子公司。而其打響知名度的第一炮，就是這款《異形》(Alien VS Predator)一代，其引人注目的遊戲內容，再加上獨特的種族設計，使得它一時間成為產業裡的話題作品。因此，當決定要製作《異形2》這款續作之後，福斯便更慎重其事地選擇合作的廠商，而最後他們挑上了Monolith這家公司。

Monolith的出道作品是「升龍」(Shogun)，一款以巨大的變形機器人為主角的第一人稱射擊遊戲，不過在品質和市場表現上僅能說是普通而已。在沉寂了一段時間，到了西元2000年11月時，他們竟然推出了另一款石破天驚的大作《露露嬌娃》(No One Lives Forever)，不但迭獲好評，甚至還拿下了國外最受歡迎之遊戲雜誌「PC Gamer」的年度最佳動作遊戲獎！

從此，Monolith便成為市場上炙手可熱的新貴族。而福斯會在這時候找他們協助開發《異形2》這款遊戲，也就不足為奇了。



◀《異形2》是「福斯互動」(Fox Interactive)與Monolith合作製作的產品



◀ ▲ 玩者可選擇能力與屬性相克的二種種族

第一人稱射擊遊戲在多人連線上的發展已經逐漸地面臨了一些瓶頸，從早期的死亡對決、搶旗模式，一直到今日《絕對武力》式的小隊合作與《Team Fortress Classic》式的多重職業組合，我們已經很難再看到任何本質性的變化。但是《異形》系列為第一人稱射擊遊戲帶來了全新的對戰觀念，也就是能力與屬性相克的二族鼎立、剪刀石頭布式的互相抗衡。彷彿是即時戰略遊戲《星海爭霸》的第一人稱射擊版，《異形》系列提供了三種可選的種族、12個不同職業，讓網路對戰不再只是火箭筒與散彈槍的差異而已了。



## 陸戰隊 (Marine)

簡單地說，就是人類，您也可以類比為《星海爭霸》裡的地球人。他們是遊戲中最脆弱的生物，但是卻擁有最豐富的補給與裝備，再加上大多數武器皆為遠程武器，只要能與敵人保持距離，就可以穩保平安。值得一提的是，雖然人類無法偵測隱形、也沒有夜視能力，但是卻擁有和「異形」電影裡相同的「動態偵測器」，可以藉由左下方「螢幕的光點與警告聲」得知敵人所在的方位。這不但帶來如同電影般的緊張感、也帶來戰術上的特殊優勢。人類包括八種職業，每一種職業皆具備不同的專長與武器偏好。



▲ 若玩家扮演的是陸戰隊，可能會到異形巢穴拯救隊友。

## 異形 (Alien)

簡單地說，就是外星怪獸，您也可以類比為《星海爭霸》裡的蟲族 (Zerg)。他們是遊戲中唯一不能拿取任何武器的種族，但是卻擁有破壞力最大的肉體，不但速度快、攻擊力高，還具備飛簷走壁功夫 (就像異形第三集那般)。除此之外，異形還具備看穿隱形、夜視等能力，以致於異形成為夜間的王者，當他從倒吊的天花板縱身跳下時，獵物往往只能眼前一黑地跌入枉死城。異形包括四種不同類型，從速度最快的 Runner、中庸的 Drone (也就是電影裡最標準的異形)、甚至與掠食者混種而生的 Predalien 等等。



▲ 異形具備隱形、夜視等能力。

## 掠食者 (Predator)

簡單地說，就是外星高智能生物，您也可以類比為《星海爭霸》裡的神族。他們是遊戲中最具毀滅性的獵人，包括隱形裝置等先進科技使得他們成為難以抵擋的恐怖兵器，但唯一的缺點就是需要耗用相當多量的能源來維持他的行動。雖然能源可以一再補給，但是補給中的掠食者等於手無縛雞之力，所以掠食者雖然是一對一時的王者，但卻也容易遭到龍困淺灘遭蝦戲的危機。掠食者包括四種類型，從一般的 Predator (和電影相同) 到穿戴重型裝備的 Assault Predator 都有。



▲ 若玩家扮演的是掠食者，會恍若電影般的躲在樹叢間狩獵人類。

## 超水準的單人劇情模式

除了多人連線的盛況之外，也別忘了超水準的單人劇情模式設計。Monolith可以說是今日除了Valve與Raven之外，地面上最強的第一人稱射擊遊戲開發團隊，充滿創意的《霹靂嬌娃》早已證明了他們的功力。在《異形2》裡，您將可以選擇扮演陸戰隊、異形或掠食者等不同身份，參與一顆星球上的血腥鬥爭與陰謀。如果您扮演的是陸戰隊，您可能會像雷普利一般到異形巢穴拯救隊友；如果您扮演的是異形，您會從幼蟲尋找宿主開始進行遊戲，然後補食犧牲品、直到壯大成暗夜王者般的殺人機器；如果您扮演的是掠食者，您會恍若電影般的躲在樹叢間狩獵人類，並且重取我族的光榮。Monolith成功地體現了福斯經典電影的精神，將可以讓玩者經歷一場難以忘懷的冒險。

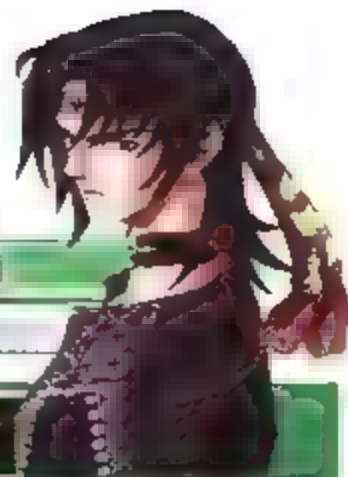




# 巴冷公主

預定推出日

1月



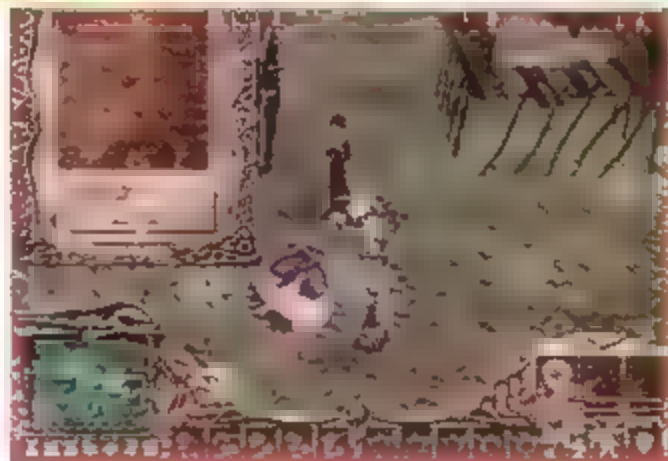
遊戲工坊



人類與蛇的關係一直糾纏不斷，在世界各地都有著人蛇之戀的故事流傳著，在中國的小說戲曲裡「白蛇傳」與「蛇郎君」一直為人所津津樂道，在台灣原住民魯凱族的傳說與歌謠中，也記述著一段公主與百步蛇王相戀的故事，而這段感人的故事即將登上遊戲市場與所有玩家見面，它就是第一部取材台灣原住民故事的A-RPG大作－《巴冷公主》。我說魯凱公主啊，請不要入戲太深，想跑去後花園找條百步蛇，來看看牠會不會成蛇王來跟你談戀愛……

## 珍奇野生動物 軍團出動

這款以原住民口傳故事為腳本的遊戲，採用了極具特色的台灣高山特有動植物，加上各族群原住民神話中所出現的珍禽異獸，來作為主角冒險途中所會遭遇到的敵人，共計有100種造型各異、擁有特殊攻擊技能及魔法的怪物出現在遊戲之中，由於每一種怪物的攻擊



及防禦力各有不同，所以玩家在戰鬥時必須針對不同怪物的個別屬性選擇攻擊的方式（物理攻擊或魔法攻擊）及武器。並在不斷嚐試與經驗累積之下，來得知哪些怪物適用於魔法或物理攻擊方式。其中最具特色的是有些怪物遭玩家擊斃之後，會變身為另一種型態的怪物繼續奮戰，為遊戲添增變化性及耐玩度。

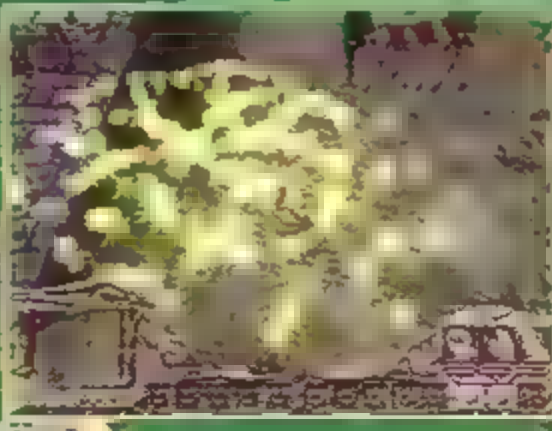
## 魔法攻擊

為了兼顧遊戲的流暢性及保持遊戲故事的順暢進行，遊戲的戰鬥模式是分為兩種，一種是在地圖場景中與怪物直接戰鬥，玩家可在遊戲過程中自行決定戰鬥或選擇繞路而行來避開衝突；而另一種是與關卡魔王對戰時，則鎖定在另一小場景中執行，玩家無可迴避，一定要進行戰鬥。而戰鬥攻擊又分為物理攻擊與魔法攻擊等2種。遊戲中魔法分為山、川、日、月、火、風等6種屬性，共有30種不同的魔



法，每一種的視覺效果及功用各異，而每一種魔法又分為10個等級，也就是說，共有300種不同的魔法效果。各個屬性的魔法之間會有相生相剋的情況存在，所以玩家可視對手及天候的不同而選用不同的魔法技能。此外，玩家所控制的每個角色都擁有魔法學習的能力，玩家可將升級時所獲得的魔法點數，分配到想提昇或想學習的魔法種類上，以針對不同的人物特性來提昇魔法能力。

## 畫面中呈現各式各樣的魔法





## 合成出冒險所需道具及武器

遊戲中在冒險途中以及與怪物打鬥的過程中，玩家可以獲得一些原料或藥材。這些原料及藥材都可以再加以組合，成為有用的藥劑或武器。雖然合成的結果為何是玩家一開始所未知的，然而可以確定的是，越珍貴的材料所製出來的成品效用也就越高級。合成的工作是由村莊中的特定工匠執行，各個村落的合成能力亦有所不同，遊戲之初所行經的村落可能只能為玩家合成一些基本的藥劑及武器，越到遊戲中



後段所行經的村落，合成能力越強，有可能為玩家合成一些高級的武器及高效率的藥劑。如何合成出最強的裝備及最實用的藥劑，就是玩家所要挑戰的事情了，這樣的設計大大的增加遊戲的耐玩度。

◀遊戲中可以打造出各式各樣的道具及裝備武器

## 熱鍵切換增加遊戲靈活性

在角色所佩帶的武器方面，以原住民打獵用的道具為基礎，有包含刀、弓箭、矛、吹箭、斧、棒、槍等，總數量共有1000種武器及防具。不但可以依攻擊能力不同而分為長程攻擊及短程攻擊外，每一種武器所展現的攻擊魔法亦有所不同，例如有些特殊的武器在揮動時會產生特殊的光影特效，讓玩家在視覺上亦能感受它攻擊時獨特的威力。遊戲中玩家將可以為操作角色設定常用的三項武器，在面對不同狀況與



▲玩家可以設定熱鍵來切換要使用的魔法

▶遊戲中玩家可以設定熱鍵來執行任務

敵人時，以熱鍵做最迅速的切換，遊戲多元豐富的戰鬥變化靈活性，將會帶給玩家多樣組合的戰鬥樂趣！



## 自行研發的 3D引擎

▼遊戲中可用熱鍵切換各種視角進行戰鬥



《巴冷公主》的3D引擎採用VC++6.0及OpenGL，是榮欽科技自行研發的產品。其高度的即時運算效能為國內罕見。也讓這款A-RPG遊戲中的豐富場景，得以在遊戲中展現。在遊戲中除了為讓玩家可以更充分的掌握地形及大環境的變化，遊戲提供了4種不同的視角供玩家以熱鍵切換外，遊戲中場景的3D刻畫，都力求精實並保有原住民的原始風味。並加上了日夜、光影及天候等各種因素，使場景的變化更為豐富。對於各部族的建物，製作團隊還特地深入原住民部落去實地考察，力求精確，以將原住民生活環境完整呈現。

而隨著劇情發展，所出現的場景如部落、森林、峽谷、河谷、草原、平原、地底城等等，其中每個部落各有不同風貌，如山林中的部落及海濱的部落，不同的森林會以地形及植物來做出區隔，佈滿滾燙火山熔岩的山區、飄著紫色霧氣的神秘洞窟，甚至深達地下五層的龐大地下古城，均可讓玩家留下深刻的印象。而在各部落中均有許多各自工作的村民、工匠及巫師，進行原住民部落中常見的活動，如：搗小米、織布、製作武器、處理獵物，等，玩家除了可以請特定的工匠幫忙合成藥劑與道具外，也可以自由的和村中內所有人物對話，以得知遊戲必須的線索、冒險的方向，甚至一些原住民日常生活的常識。





# 全球大作戰 Global Operations

預定推出日

1



遊戲工坊

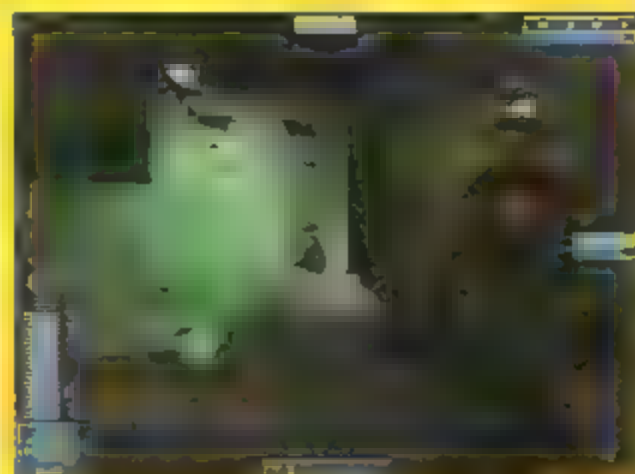
全球大作戰



說到第一人稱動作射擊遊戲，所有玩家一定不是想到《絕對武力》(Counter-Strike)就是想到《QUAKE》，再不然就是《虹彩六號》系列，其他多如牛毛的同類型遊戲，都隨著市場競爭而被淘汰了，漸漸被玩家所淡忘。最近有許多第一人稱動作射擊遊戲即將推出，《全球大作戰》就是其中一款，讓我們來看看這款遊戲是否可以威脅到現行受歡迎遊戲的霸主地位：

## 絕對武力風格的遊戲

《全球大作戰》(Global Operations，暫譯)是一套著墨於恐怖份子與反恐怖份子相對抗的遊戲。《全球大作戰》和《絕對武力》之間的相似度並非偶然，因為它也是出自Barking Dog之手，這家設計公司曾參與過《戰慄時空》MOD的計劃。話說如此，如果玩家仔細品味，兩套遊戲在最核心的部份還是有所差別，因為《全球大作戰》是一套以類別制系統(class-based system)為基礎的遊戲。



瓦斯將影響玩家的視線



遊戲的光影效果精采可期

遊戲採取類別制系統讓它在某些方面和《重返德軍總部》的多人共玩遊戲成份很像，包括挑選一張地圖、挑選一支隊伍、挑選一個類別、挑選一支武器等。和《絕對武力》一樣，遊戲的關卡可分成不同的遊戲模式，包括解除炸彈、解救人質、暗殺、護送等等。地圖

## 遊戲採取類別制系統

以含括目前全球的具知名度的景點，如墨西哥、車臣、斯里蘭卡、愛爾蘭、南中國海、秘魯等十三個關卡，每一個關卡都有獨特的恐怖與反恐怖團體讓玩家扮演。遊戲提供超過三十種的超現實武器和各種裝備，如防彈衣、夜視鏡、望遠鏡和醫療包等。值得注意的是，遊戲裡全部的隊伍數量是二十六支，比《絕對武力》的八支超出許多。更棒的是，二十六支隊伍會因關卡地點而不同，如果玩家選擇車臣這個地點來挑戰，便可選者俄羅斯軍隊或裡海自由部隊(Caspian Freedom Force)其中一支，來與對方對抗。更特別的是，每一方都有六名隊員讓您選擇扮演，包括醫護兵(Medic)、重槍械射手(heavy gunner)、拆彈專家(demolitions expert)、狙擊手(sniper)、突擊隊員(commando)、和偵察員(recon)。

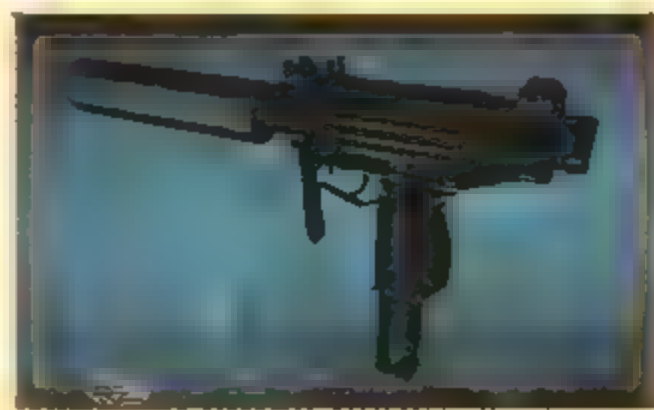
## 每位隊員員獨特屬性

每位隊員獨特的屬性將會影響他們在戰場上的表現。和一般角色扮演遊戲挑選不同種族的類別制系統相較，在《全球大作戰》中，特定的類別是不能購買選購單上的特定武器，雖然每一位隊員可以拾起在戰場上的武器而使用，但這不代表拾獲者可以和遺留者一樣地將該武器發揮的淋漓盡致。例如，一位醫護兵是不被允許

從選購單上購買任何火力比半自動步槍(submachine gun)強的武器，但假如也意外發現掉落在地上的狙擊槍，也將可以拾起且加以使用，但在這把武器的使用上，就無法跟真正的狙擊手相比。反觀，一位狙擊手使用狙擊槍，能精準地射擊，同時可以快速地填彈，且而移動速度比其它同樣攜帶該武器的類別還快。



六壯士一條心





## 以下是這六位隊員的詳細特性



### 醫護兵：

醫護兵所扮演的角色基本上是使用所攜帶的醫療包治療受傷的隊員。和《重返德軍總部》的醫護兵一樣，他能讓生命垂危的同志，獲得一定比例的原生命力。藉由他所攜帶的雷達觀望，醫護兵也能顯示隊員的狀態。綠色表示隊員健康，黃色表示受傷，至於紅色則表示快死了。醫護兵不能購買任何主要的武器，而他的主要武器僅有半自動步槍，除此，醫護兵能快速移動，此特點



▲拿出醫療包來治療隊員，彌補了武器之不足

備補了武器之不足

### 狙擊手：

狙擊手是遊戲中移動速度最慢的類別，但他卻是防禦力最堅強。狙擊手先天上有精準速度快和射擊精準的狙擊特點，其不利特性包括只能配備重型護甲，同時也不能使用次要武器。



◀狙擊槍可以殺人餘無形

### 拆彈專家：

拆彈專家是唯一可以透過其雷達偵查炸彈的類別，同時他的拆彈速度也是最快的。他可以從選購單上購買各式的手榴彈，同時丟擲的距離也是所有類別中最遠的。拆彈專家的主要武器是手榴彈投擲器，但和其它類別一樣，他也能拾起地上的任何武器。



### 重槍械射手：

重槍械射手是這五種類別中火力最強大的，但他卻是移動速度最慢的。他能配備的主要武器是機關槍，能攜帶的次要武器包括短槍，甚至大一點的武器。他同樣也是能配備重型護甲的兩種類別之一。而他緩慢的移動速度正好平衡了在大火力與堅韌耐用的特點。



### 偵察兵：

不論如何，偵察兵是所有類別中最脆弱的，但他的視野卻有許多獨特的優勢來彌補，包括射擊視野比其他隊員更寬廣。他的望遠鏡也讓他在更遠的距離之外觀察敵人，同時他的輕便裝，讓他更容易地偵測隱藏在暗處的敵人。偵察兵是所有類別中速度最快的。



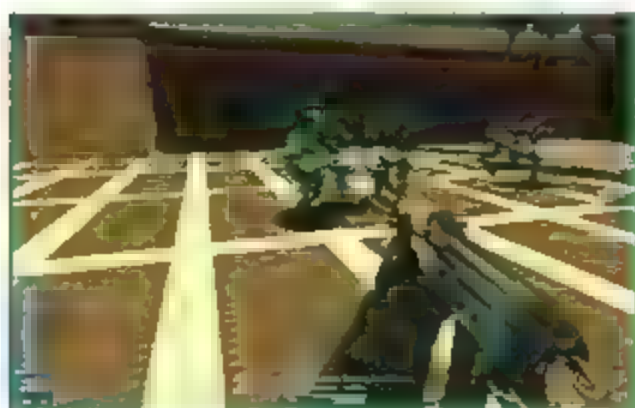
### 突擊隊員：

突擊隊員是特性最平均的隊員，雖然他不是速度最快，或火力最強，或射擊最準，他能配備攻擊步槍作為主要武器和配備手槍作為次要武器。此外，他還擁有可攜式火箭筒作為第一類武器。



## 情報官不用親赴戰場

如果玩家覺得上述六種角色類別還不能讓您過癮的話，沒關係，遊戲還提供第七種角色類別：情報官 (intelligence officer)，情報官不需要親赴戰場。如果玩家扮演此角色，遊戲會以一個獨特的介面來呈現您，讓您



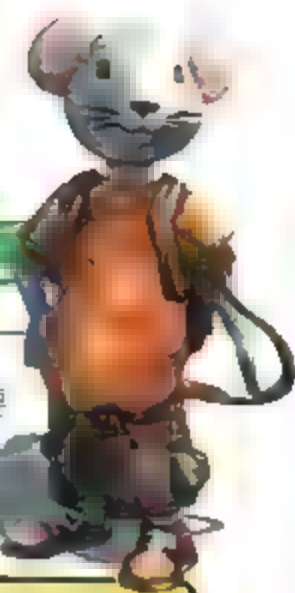
監看全體隊友的舉動。該介面將分為兩個畫面，您可在此間切換。第一個畫面是隊友們眼前正在挑戰之關卡的鳥瞰式戰術地圖。從這張地圖您可以即時地看清楚所有隊友的位置，進而可在不同區域設置行進點，以指揮他們前進



小心掩護隊友前進

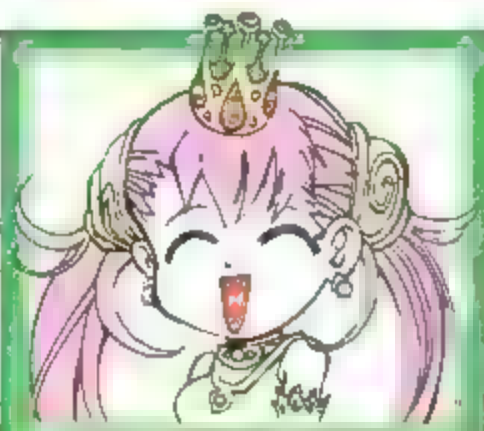
的方向，並且使用交談螢幕協助限時作戰。至於第二個介面則是一系列的攝影視窗，而攝影機是安裝在隊員身上，每一個攝影機會實況轉播地圖上不同區的状况。



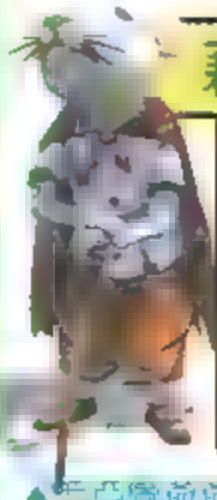


自古以來，瘦小的老鼠好像注定成為貓的盤中餐、休閒時的玩具，就算想要反抗，也沒有辦法逃開貓的尖牙利爪。當這種埋在血緣的深仇大恨化為決鬥的動機，小老鼠就沒有辦法藉由外力好好的修理貓咪嗎？

▶ 西亞



老鼠耶！好可愛啊～～肥肥的說，呵呵，拿去嚇沙雷納看看，不知道她會不會害怕呢？她那髮亮，應該不會害怕才對！不然抓幾隻給尼爾斯研究好了，他都很奇怪，應該會很喜歡看這種老鼠，藍斯各，你來得正好，藍斯各！藍斯各！不要跑啊～～



## 藉由你的智慧 一切的答案都是肯定的！

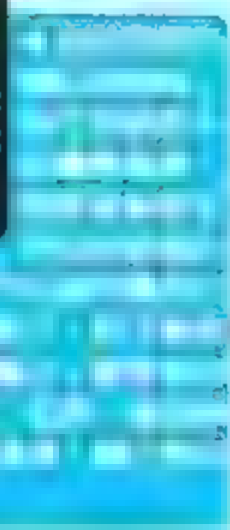
話說，當西亞圖天定到人類的世界冒險覓食時，鼠爺爺給了他一個鼠史上最重要的任務「解決所有的貓」，就這樣，西亞圖的探險之路好像多了很多阻礙，原本應該很單純的覓食行動怎麼會突然變成武打的動作片呢？！也有辦法找到同伴、一起解決貓嗎？還是一股被貓追著要避開？該不會被貓的天刀一劈，直接到天堂報到吧！？這一切，就靠讀者的反應囉，可千萬別讓咱們的西亞圖這樣Come Over啊！

## 給新老鼠的提示

「鼠賊一窩」中，有一種接近食物鏈的模式：打敗貓→收集道具→提升鼠賊裝備→老鼠們的能力上升→繼續打敗貓……這個循環在遊戲當中成為一個定律，想要輕鬆取勝嗎？遵守以下的模式就沒有錯啦！

再者，要是老鼠們肚子餓了，就會開始垂頭喪氣地漫步，要是這個時候被貓攻擊，那可就死定了，所以，看到食物就放進背包，以備不時之需。

這點，請特別注意



## 老鼠的NOTEBOOK

### 1 爪印

呼叫

俗話說：「團結力量大」，這句話可真的說到西亞圖他們的心坎裡去了，要知道，一隻小老鼠能做些什麼呢，當然需要朋友的幫助啦！打貓的時候，得找攻擊力強的；想要逃命的時候，速度快的就派上用場囉！

### 道具

肚子餓了？被貓咪攻擊？沒問題，西亞圖的背包可是所有老鼠的緊急醫藥箱呢，但是，背包的大小可是有限制喔，可別放了一堆派不上用場的東西啊！

### 系統

凡是存讀檔案、音樂大小、字幕顯示等等，要到這裡來晃一下，全部搞定！

### 地圖

擔心人類的家太大嗎？沒有問題，這個貼心的介面已經幫玩家標示出所有的房間名稱囉，要知道，若是玩家一直在場景中像無頭蒼蠅一樣跑來跑去，可愛的小老鼠們可是會就地暴斃的唷！



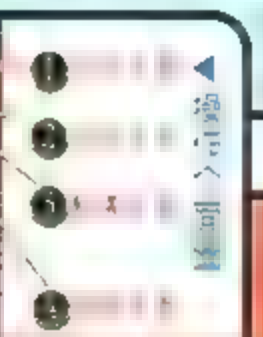
### 4 拍照

想要記錄老鼠們奮戰的英姿嗎？還是想要回味遊戲中珍貴的畫面呢？沒問題，只要輕輕一按，獨一無二的精彩照片就成為永遠的回憶囉！



### 3 郵購

誰說老鼠就一定要住在破爛的下水道，先在人類的家裡面搜刮一陣，再用道具去換得豪華的家具！對了，要是老鼠們住的好，吃的好，自然而然所有的能力就會慢慢上升囉！



### 2 日記

忘了自己應該去哪裡？應該做什麼事情了嗎？別擔心，只要點開日記本，從鼠屬的生活品質到打敗貓的數量、再到鼠屬的食物存量，玩家需要的所有資訊就一目了然囉！



## 求生指南

在「鼠賊一窩」當中，想要順利兌換到最高級的家具，讓老鼠的能力上升嗎？這麼一來，與貓族的戰爭就是無可避免的了！在這裡，『鼠賊補習班』絕先開課，西亞圖會幫所有新進的老鼠上一堂「絕地任務」課！紙筆拿出來了嗎？要開始上課囉！

### 攻擊守則

- 第一：丟出誘餌，讓貓咪卸下心防
- 第二：找一個安全的地方準備攻擊行動
- 第三：選擇攻擊武器
- 第四：瞄準敵人
- 第五：瘋狂按下滑鼠右鍵，就可以看到武器飛快的射向貓咪囉！
- 第六：要是貓咪僥倖逃過一劫，請重新執行守則第一條到第五條，直到貓魂歸九天為止... 對了，別忘了要收集貓掉下來的好東西！至於其他的老鼠各具特色的獨特招式，例如威利熱血的拳風、愛迪的閃電逃命絕招、達達的瘋狂衝撞、萊特的絕地炸彈爆炸，種種不同的攻擊方式在這裡真是一言難盡啊！只好請玩家們一一嘗試吧！



## 可進化的設計

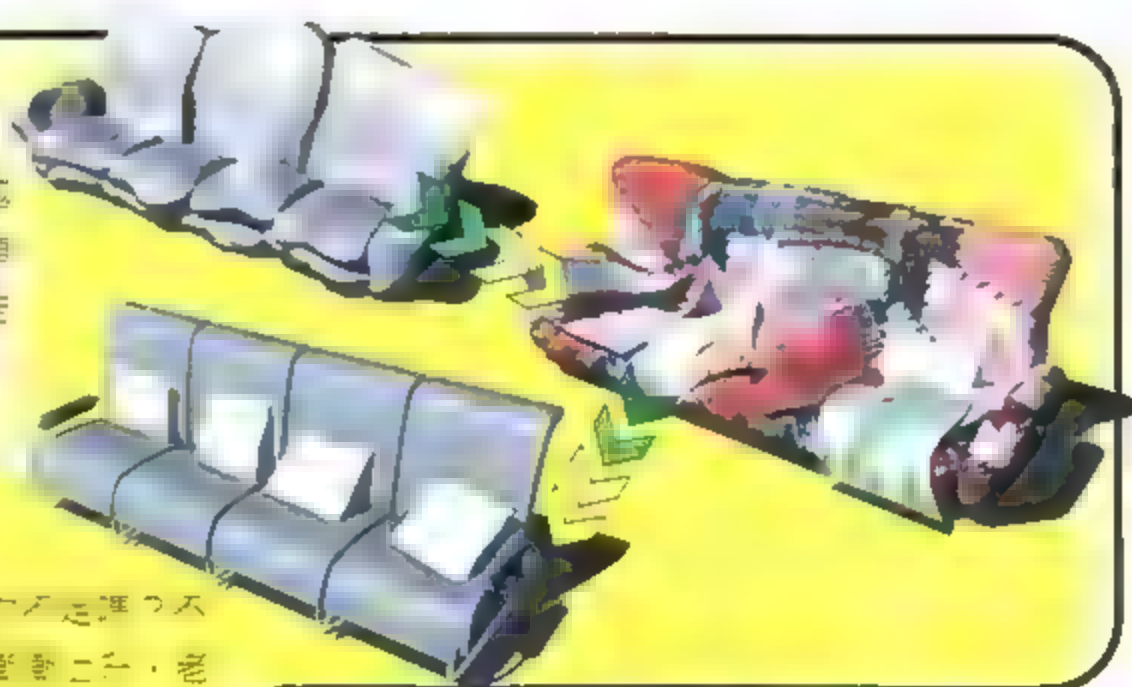
### 家具進化論

隨著西亞圖老鼠的努力不懈，鼠賊們裝了一窩越來越高級喔，讀者大爺，請你睜大眼睛瞧瞧，從一開始的普通椅子進化到後來金碧輝煌的沙發，這過程中老鼠們一步步佈置的家有了不同的規模，是怎樣一種的進化呢？



### 特技進化等級

嫌老鼠們攻擊的威力不足嗎？不要緊！只要鼠賊的等級不斷上升，老鼠們的攻擊力也會跟著上升，沒錯！威利有例子，一開始，威利用那把小小的拳風替起以拳風裏，到了中期，就可以發展出華麗的拳風，到了後期，威利家將鼠賊布置成最豪華級，威利揮出的拳風拳頭光輝，可說是讓貓賊無言以對呢！



## 多重結局



# 大敵當前 S.W.I.N.E

預定推出日



遊戲工坊

大敵當前 SWINE



聽說阿雷斯想僱用鬼兵部隊來攻打魔王的洞窟，沒關係，看我祭出“野豬”大軍來應付，「噢……噢……」，啊……沒想到阿雷斯也結合了兔子大軍一起進犯，那我可要小心應付了！

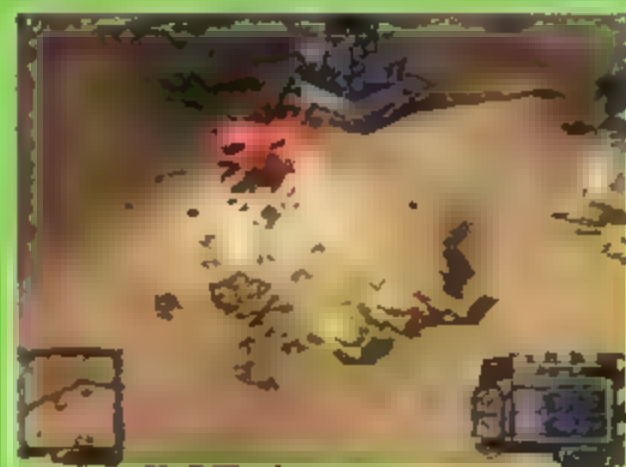


## 擁有3D畫面與即時戰略遊戲

由歐洲FishTank 以「空戰皇」一炮而紅的聖馬公司所出品的「大敵當前 Swine」，是一套脫胎舊有規則的新型即時戰略遊戲，更是FishTank 要進軍戰爭遊戲市場的年度之作。「Swine」有先進的3D引擎、順手活潑的畫面和漂亮的光影效果，再加上直覺式的攝影機操作方式，讓玩家在享受一流視覺效果的同時，也能不對3D畫面的複雜度造成指揮軍隊的困難，是即時戰略不可多得的精品！

3D畫面是「Swine」最大的特點，不同於一般歐美即時戰略又拙、過於嚴肅的遊戲畫面，「Swine」的畫面看起來反而有日式遊戲的活潑味道，生動又鮮明的部隊、建築，真實中帶有些許幻想味道的地形地貌，再加上炫目的光影及爆破特效，讓你看第一眼看到就有強烈的親切感受，而喜歡上「Swine」的美麗畫面。並且日夜效果、雨打雷閃、水面波紋等表現，也絕對會讓玩家為之驚豔！3D畫面和以往2D畫面的最大不同，除了更真實炫麗的視覺效果外，地形也因

為3D而有了高低起伏，將會直接影響玩家的戰術應用，玩家控制兵種的習慣也將為之改變。但你不用擔心難度會增加，事實上在「Swine」中，玩家操兵的靈活度更高了，特殊設計的直覺式攝影機操作方式和面面俱到的熱鍵設計，讓玩家可以輕易上手，更能簡單練到得心應手！



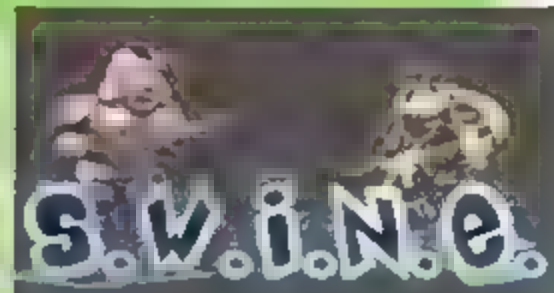
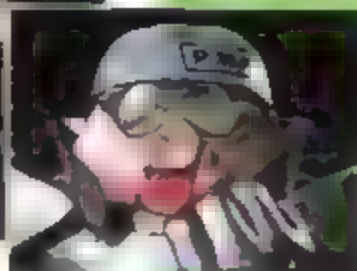
▲ 凡死過，必留下痕跡



▲ 地形高低起伏將影響戰局



▲ 令人捧腹大笑的造型



## 「兔子海陸軍」VS「野豬帝國」

「Swine」另一個非常特殊的部份在它的故事背景，不是超未來武器對抗外星人，也不再是中古幻想世紀的魔法戰鬥。遊戲中的兩大種族，令人意外的竟是“野豬”和“兔子”兩種動物！其實「Swine」的故事設定，是特地將“野豬”比喻成現代世界中殘暴無情的獨裁政權，對手“兔子”則是崇尚自由民主的共和政府。而兩軍在遊戲中的對決，彷彿就像二次世界大戰中“同盟國”與“軸心國”兩大集團的對決，只是設計上為了不讓「Swine」的戰爭場面太過血腥無情，才特意將兩大勢力用動物來代表。







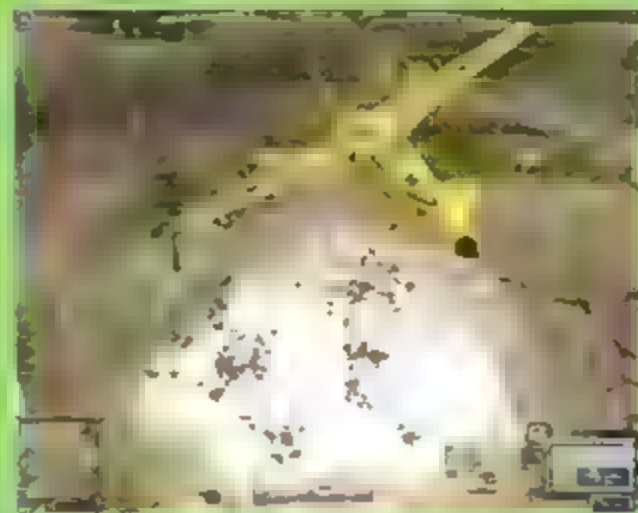
## 獨特的「超特殊攻擊」

不過玩家千萬別看到主角是擬人化的“野豬”和“兔子”，就以為這是個低年齡層的遊戲，其實不然，在《Swine》中不但有相當詳盡且多樣的兵種設計，更存在著驚人的戰術內涵及多樣變化。遊戲中每一個部隊，除了在戰場上扮演的角色相當不同外，更都具有能使用「超特殊攻擊」的能力，而這些能力將直接影響玩家的判斷力，讓戰術運用更顯重要。

各部隊的「超特殊攻擊」不但在遊戲中扮演吃重的角色，更讓部隊能力有驚人改變。像是移動速度最快的“輕型偵察車”，本身沒有配備武器，毫無攻擊能力，但它同時，卻也是攻擊力最恐怖的兵種，怎麼說呢，因為它能高速接近敵人，再使用「鎖定」的特殊功能呼叫大型轟炸機，對大範圍敵軍使出毀滅性轟炸！而像原本射程良短，攻擊力普通的“攻城坦克”，在使用「圍城」的特殊功能後，就能立刻變形，而成為遠程模式，射程馬上大模增加3至5倍！還有看似毫不起眼的“鐵盾坦克”，其實是能使用「潛入地面」這項特殊功能的移動要塞，當移動到達定點後，這項功能可讓“鐵盾坦克”的底盤深深埋入地底，只剩砲台外露，瞬間將防禦力暴增10倍，成為難攻不下的據點！



▲準備攻佔這個小鎮



▲哈哈……機身上還有條紅蘿蔔



## 戰術補給：回收任務的拖吊車

《Swine》中另一個獨特的單位是“拖吊車”，可別以為這隻部隊，它可是戰局成敗最重要的關鍵之一。拖吊車的功用正如其名，專門拖吊車輛前進，它可以將在前線受損的部隊拉到後方，不只如此，拖吊車最重要的功能則是拖著後勤單位移動，所謂的後勤單位包括“修理箱”、“油料箱”、“彈藥箱”，這3種單位本身並沒有移動能力，只能靠拖吊車才能前進，但這3個單位又相當重要，因此玩家指揮拖吊車運送後勤單位的調度能力，將直接決定戰場上誰能稱王！



▲直昇機將戰車調往前線支援



## 不必在遊戲中，就升級了

諸如此類的多樣化兵種設計，讓《Swine》成為有著極度豐富內涵的即時戰略遊戲。此外，《Swine》不同以往其它即時戰略遊戲，並沒有採礦砍樹等收集資源的煩雜過程，而是著重在“部隊調度”、“部隊特性利用”和“後勤支援”這3點上。以往比蓋房子快、生兵快等等事情將不復存在，玩家們的反應、調度及戰術能力才是遊戲獲勝關鍵。正確利用部隊的特殊功能、組織有利的作戰陣型、快速指揮後勤補給及修護，勝利就是你的！

《Swine》雖然題材活潑有趣，但遊戲內容卻絲毫不馬虎：電腦會分析學習的人工智慧，更讓遊戲過程高潮不斷。再加上刺激的多人連線對戰模式，快加入這場“兔子游擊隊v.s.野豬帝國軍”的精彩戰事吧！



▲投進野豬總部去吧！





## 《神秘藏寶圖》

充滿驚奇的魔法世界,小妮子將出發探索不可思議的藏寶迷宮!!

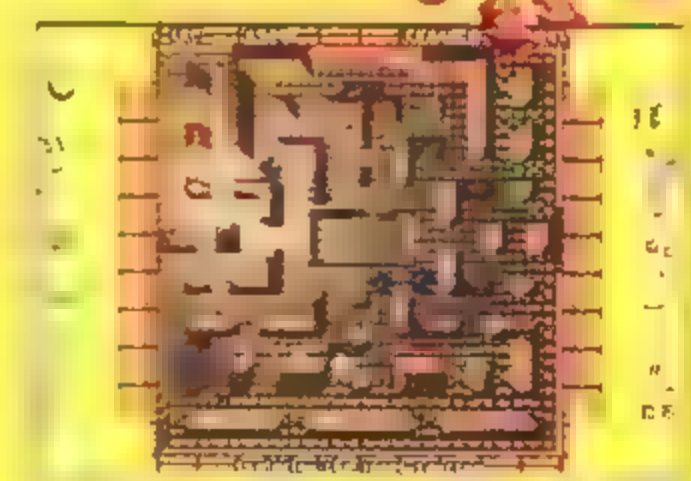
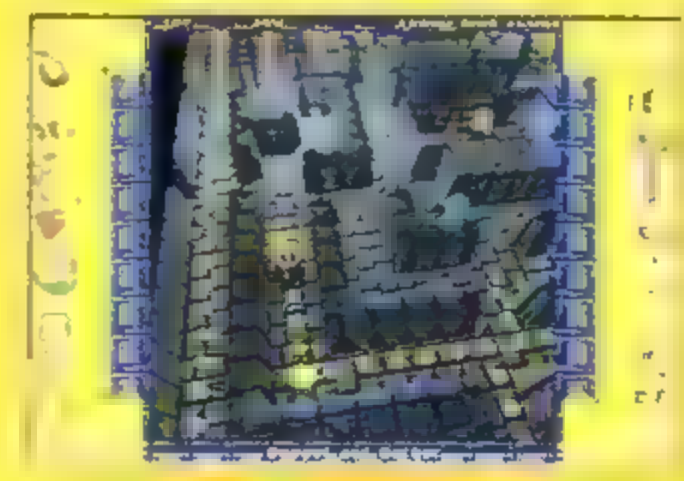
### ● 全新玩法・特殊設計 ●

加速大力果：一向被鬼追得團團轉的小精靈,吃了它可是箭步如飛喔!!

虹彩大力果：吃了它,也不用去追他們啦,他們只能乖乖站在那讓你吃呦!!

穿梭無敵大力果：看得到摸不到,小精靈到處跑,直接穿透過鬼也不怕!!

小精靈軍隊大力果：有如孫悟空的猴子猴孫般大鬧迷宮,見鬼吃鬼,啥也不怕!!



毀壞的古蹟，古代神殿和恐怖墓穴.....，特別以3D動態效果呈現精緻畫面



INFOGRAMES

Taiwan

Infogrames好遊戲要請好朋友支持!!

現在在QED 及 X-ZONE 網咖及三重湖城NOVA，即可玩到infogrames最炫最酷最新的完整版遊戲！

QED·西門町萬年大樓十樓24小時全天候營業·Tel 02-2707-2677

X-Zone·忠孝東路sogo百貨後面「牛乳大王」隔壁·Tel 02-2781-1656

總經銷



大宇資訊股份有限公司  
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

代售處 02-8226-5577 客服專線 02-8226-5456 www.softstar.com.tw



# SID MEIER'S CIVILIZATION III

正宗Sid Meier's最具影響力回合制策略遊戲

有種與世界優秀領袖共同**主宰世界**?

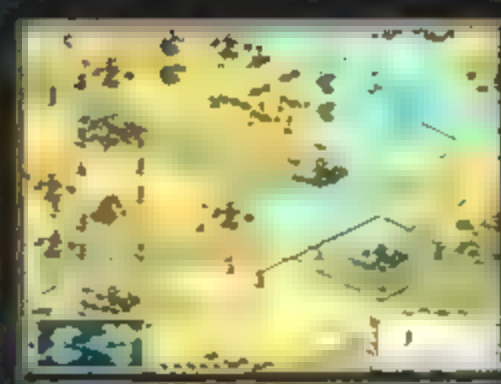
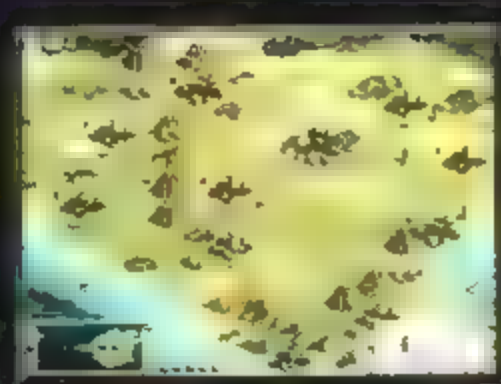


台灣、香港、大陸、日本、韓國、澳洲、美國、英國、法國、德國...

10月底全球上千萬電玩人回。

即將展開一場自石器時代到殖民宇宙

創建橫亘千古的**文明帝國**



完整中文版

文明帝國英文版說明書兌換中文版遊戲光碟一份即日起至一月31日止

注意: 請英文版玩家們將說明書內最後一頁「中文版兌換卷」  
及郵票150元郵寄至「英寶格股份有限公司」文明帝國3小組收

## 文明帝國 III

完整中文版 890 元

INFOGRAMES  
Taiwan

Infogrames好遊戲要與好朋友支持!!  
現在在QED 及 X-ZONE 網咖及三喜滿城MOVA 即可玩到infogrames最新最酷的完整版遊戲!  
QED 西門町萬年大樓十樓 24小時全天候營業 Tel: 02-2707-2677  
X-Zone: 忠孝東路sogo百貨後面「牛乳大王」隔壁 Tel: 02-2781-1666

大宇資訊股份有限公司  
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.  
代理商: 02-8966-8877 服務專線: 08-8228-8885 www.softstar.com.tw



# 模擬樂園

## RollerCoaster TYCOON

720度迴旋極速快感 !!  
鼓舞遊客的動感神經 !!

聖誕佳節齊開幕!!

衝天鑽地過山車:驚險指數200%

吃喝玩樂Candy Bar:愉快指數200%

風光明媚好景觀:舒適指數200%

園區伯伯勤作工:安全指數200%

INFOGRAMES

T-TIME 光譜資訊股份有限公司  
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

We are a licensed by

Law Seng



# 挖挖挖 DEEPER

## 挖挖特工隊

挖挖挖挖挖挖挖

特工三號報到!!!

### 超級爆破特工一號

身高:100公分

體重:秘密

身上配備:大大打氣罐:對準目標戳下去,努力打氣,灌爆敵人身體囉!!

神奇速跑鞋:不是速配鞋,是會讓你像音速小子一樣快地!!

萬能電鑽頭:打通四面八方,通行無阻,所向無敵!!

無敵爆炸頭:路上的石頭可以用來壓扁或炸掉敵人於有形!!



挖挖價 399 元  
要你挖個痛快!



不夠辣？



想嚐嚐最火辣的遊戲？ 只在重返德軍總部中文網

[rtcw.netcafe.com.tw](http://rtcw.netcafe.com.tw)

重返德軍總部 RETURN TO CASTLE Wolfenstein



ACTIVISION

育碧 娛樂 互動 遊戲





開一間屬於自己的Coffee Shop~



# 餅乾夢工場

Coakey Shop

UNALIS 松崗  
www.dgame.com.tw

UNALIS  
www.unalis.com

WIZARD  
SOFT  
(주) 위저드소프트  
www.wzsoft.com

MEGAPOLY  
www.megafolly.co.kr

Published by Wizard Soft Ltd. under license from Megafolly Software ©1999, 2000  
Megafolly Software. All Right Reserved





*This Christmas*

*Join the Romantic Journey with Arcturus.*

# 星塵物語

## ARCTURUS

The Curse and Loss of Divinity

UNALIS 松崗  
www.drgame.com.tw

桐崗科技  
UNALIS

WIZARD  
SOFT  
(주) 위자드소프트  
www.wizardsoft.co.kr

GRAVITY  
www.gravity.co.kr

SONNOR  
www.sonnor.co.kr

Arcturus™ (C) 2000 Sonnor Co., Ltd. and Gravity. All Rights Reserved. Published by Wizard Soft. Arcturus™ is a trademark of Sonnor Co., Ltd. and Gravity.





# 魚美人

預定推出日

2月

## 人類與靈界之間無法跨越的鴻溝

傳說中，天地間除了人界、神界，還有另一個神奇的靈幻世界，內中所住都是修煉千百年、即將成仙的精靈。小蓮便是其中一尾法力不高的鯉魚精，純潔無瑕、俏皮可人，與母親寄宿在當朝宰相金龍府內後花園池底的魔幻世界中。她成天嬉笑悠游於荷花與荷葉之間，配合宰相之女牡丹的琴聲在水面旋舞，日子逍遙愉快。

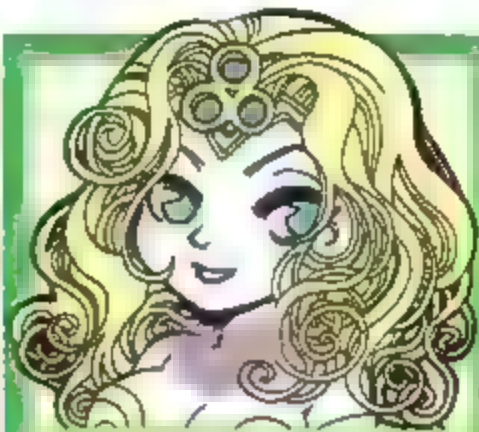
然而好景不長，勢利的金龍夫要竟然為了要攀權奪名，決定將獨生女牡丹嫁給當朝顯貴的兒子蔣雲飛，就此拆散了牡丹與自小指腹為婚、兩情相悅的張子游這一對戀人。精靈古怪的小蓮為了幫助牡丹，便幻化為人形顯現於人間。孰料紅顏多薄命，牡丹卻在此時被妖怪害死。不忍心見到子游從此將孤身一人，善良的，蓮遂又化身成牡丹的模樣與子游見面，更而在不知不覺中將芳心暗許……

螭蟹精、蚌精、周登仙子、道士師走張天師與堂本剛，每個出場人物、每次激烈戰鬥，都在考驗子游對愛情的堅定。當婢女丁紫、甘草人妖的出現還遠，終於讓子游稍為化解疲累展露笑容時，卻又面臨所愛之人竟然是鯉魚妖精的殘忍真相……



小蓮是一尾法力不高的俏皮可人的鯉魚精

張子游戰鬥畫面



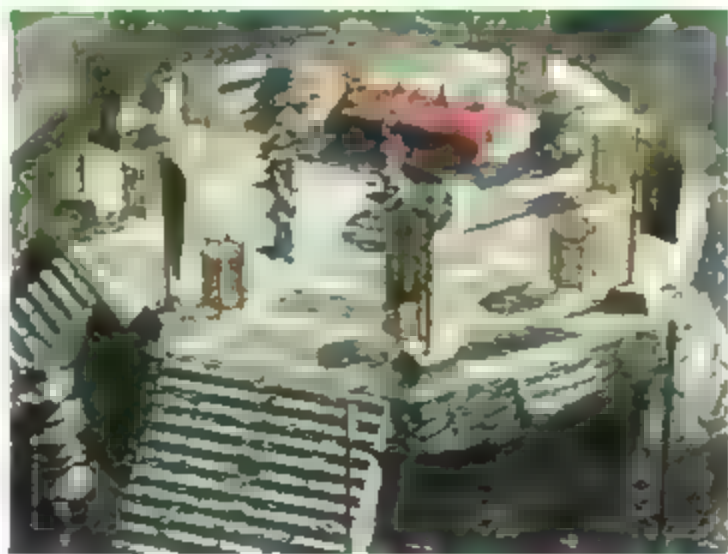
這個故事主要是講鯉魚精小蓮，愛上了人類張子游的人妖愛情故事，不知道為什麼，總覺得男主角張子游看起來好像營養不良，好幾天沒吃飯的樣子，小蓮怎麼會喜歡上他呢？

尼爾斯 沙雷納，經濟不景氣，張子游大概找不到工作，沒錢可以吃飯吧。



## 人與妖究竟能不能有美好的結局呢

不知大家是否有印象，很多中國傳統民間故事，人與妖、人與妖的下場不都是妻離子散、收場的麼！魚美人只是其中的一則，只是這次，故事的結局卻不是我們能控制的，主角們若是真心相愛，或許可以打破傳說也不一定。



小蓮

嬌俏可愛的鯉魚精，可隨意化作人形。意外被子游救過一回，從此心生感激，一路幫助子游，不忍見子游悲傷，遂偷珠幻化成牡丹模樣。

堂本剛

張天師的大徒弟，從小被張天師撿回道觀養大，視天師如父親。個性爽朗乾脆，為人俠義肝膽，是個心胸闊達的好青年。

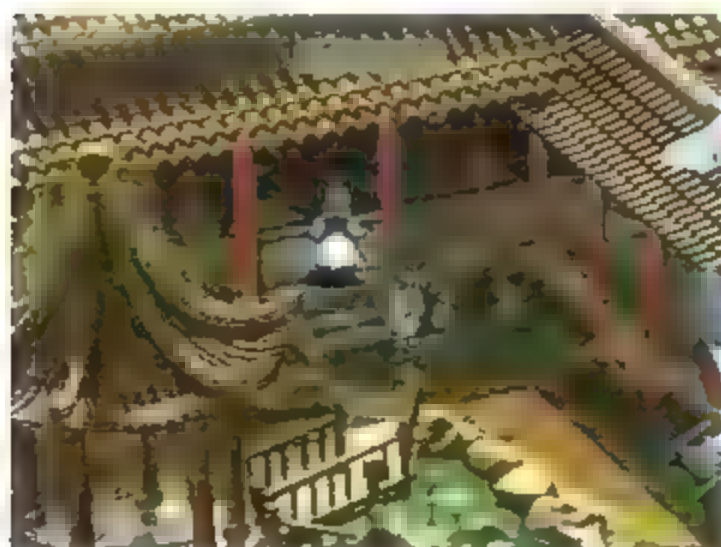
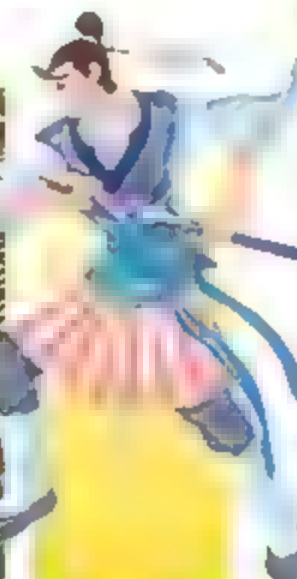
小蠻

牡丹的遠房表妹，父母雙亡後前來投靠親戚，但在宰相府中卻被當丫環使喚，只有表姐牡丹一人對她好。心直口快是她的缺點，也是她的可愛之處。

### 出場角色介紹

張子游

浙江秀才，與牡丹一見鍾情，為了牡丹被劫一事鞠躬盡瘁。但居然發現牡丹是由一隻鯉魚精變成，猶如晴天霹靂，子游頓時不知所措。





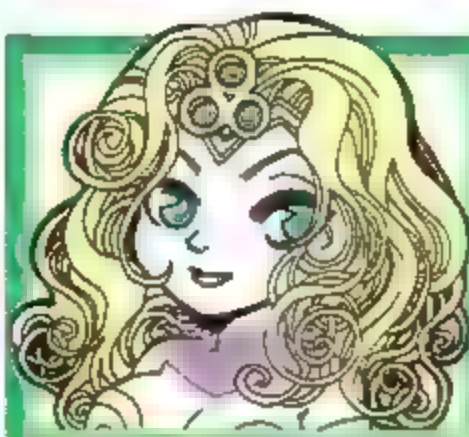
# 探檢道 THE NEW FRONTIER

預定推出日



遊戲工坊

探檢道



原來探險也可以當做是一種職業，真是不錯，我也去當探險家好了，又可以玩又可以賺錢，一舉數得，呵呵（做白日夢中）。

蕾絲：沙雷納，你又在發呆了，快點！快點啦～！陪我去把魔王的頭髮拔幾根回來啦！聽說加在果汁裡可以發育得好一點。



## 一位探險家的誕生.....

在冒險盛行的當時，探險家不但是家喻戶曉的公眾人物，更是大眾所憧憬的一種特殊職業。而為了滿足大眾對於未知世界的好奇心和期待，當時的各大報社都爭先恐後的刊載著關於各種探險家的冒險記事。為了獲得更高的發行刊數，報社不斷的派出知名的探險人物、並且提供足夠的資金、組成探險隊伍前往未知的大陸。而遊戲中的主角，就是一位在19世紀的報社工作的實習記者。

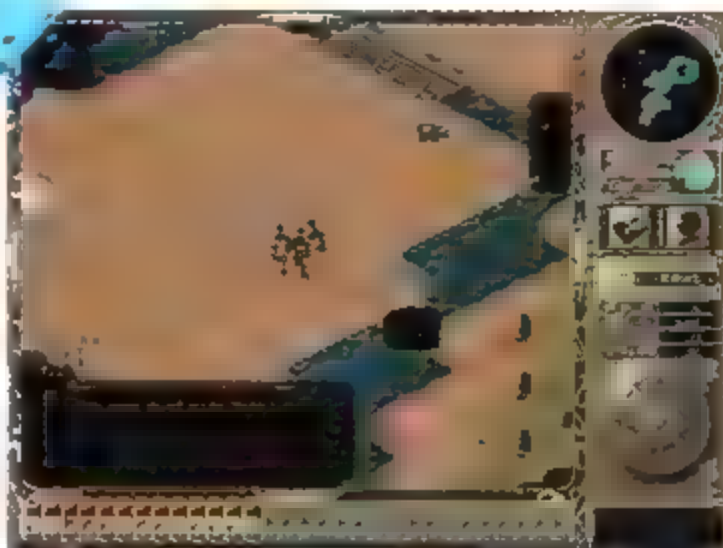
本遊戲的故事將從一位報社的社長獲得一本無名的日誌之後開始進行。日誌裡面所記載的，正是關於非洲大陸深處的某座遺跡的描述。社長心裡



▲ 拉利·特拉維斯 (Rally Travis)，一位隸屬於英國黎明之光報社的實習記者，24歲，父親為當今古文明語言學的權威。

想著...如果能夠找到這座遺跡、並且寫成新聞記事的話，

定能夠有效的提昇報社本身的發行數量和知名度。當社長開始尋找人材的同時，出現了一位非常特別的人物。這位好奇心旺盛的年輕人不但從小就居住在非洲這片土地上，他的父親更是一位非常知名的考古學家，而這位幸運的年輕人，就是玩家所扮演的遊戲主角——拉利·特拉維斯，就在旺盛的好奇心及使命感的驅使之下，拉利率領著探險隊伍踏上了一段壯大的冒險旅程。



▲▼而伴隨著玩家的成長，探險隊伍也將會相對的提昇對危險度及異地方面的適應能力



「發現」「新世界」的感動！

「探檢」「未知世界」的樂趣！



▲ 玩家可將所發現的各種事件或是道具變為新聞報導的記事

「探檢道~THE NEW FRONTIER~」是一套以19世紀為舞台背景、並以冒險為題材的模擬式探險遊戲。玩家將以自己所編成的探險隊伍進入充滿神秘色彩的非洲大陸，並尋找深埋於大地中的古代文明及各種驚人的寶物。而後世的歷史，也將根據玩家在探險期間所發現的內容而產生各種不同的驚人轉變。

## 什麼是探檢道.....

“探檢”是一種以冒險為生的探險家所憧憬的世界。當大航海時代來臨之後，他們發現了一片又一片新的大陸...嶄新的世界充滿著各種新奇的事物，強烈的引起了每一個人對於新大陸的好奇。此時挺身而上，並且活躍在每一片新大陸上的，就是我們一般稱之為“探險家”的一群人。



▲▼ 玩家將扮演一位受僱於報社的探險隊長







## 考量父母馬的血統，以培育世界最強馬為目標

「配種」，可以說是每個賽馬遊戲的必備項目，也是樂趣最多的一件事。在《馬場Online》方面，每個玩家都可以擁有六匹成馬、六隻小馬和一個配種場，這是最基本的權利。在遊戲中的每一隻馬，都會有速度、鬥心、氣量、體力、爆炸力、跑法、持續爆炸力等不同參數，若玩家要培育出心目中的馬匹，就要將不同能力的名駒進行交配，互相取長補短，以生產出一匹集各家之大成

的名駒。此外，考慮到優生遺傳學的現實面部分，每一匹馬匹的前幾代先祖亦會影響後代的特性，故《馬場Online》會保留每匹馬的四代血統，讓玩家追朔到其曾祖父母輩，以便

細的變化，讓育馬過程更具真實感。



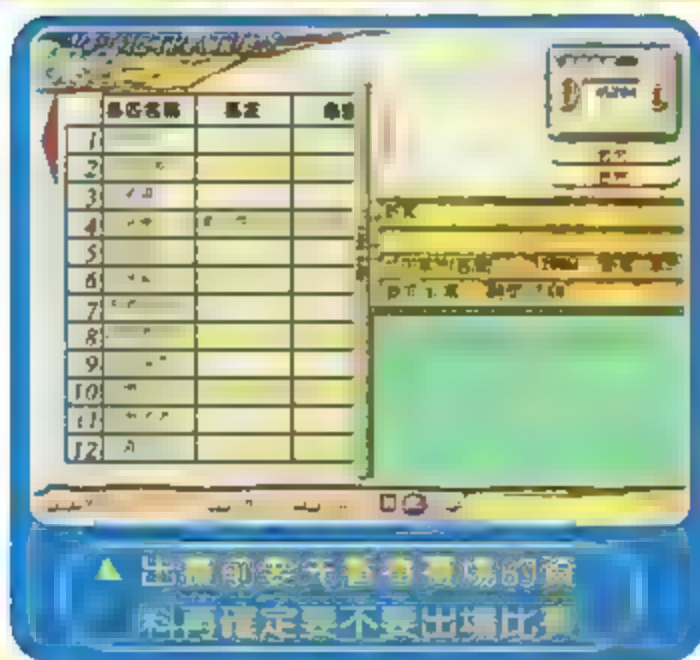
▲可搜尋查看遊戲中各馬主的資料

▶來去看看可愛的小馬



馬場播報員：「過了最後彎道，阿雷斯一馬當先，離終點還有200公尺，啊！後頭的老編追了上來，3馬身、2馬身……只差半馬身了，只剩下最後50公尺，究竟誰能贏得這次大賞呢？」……老編：「喂～醒醒，該交稿了」，什麼？交稿！原來剛剛是場夢，已經截稿日了還在作白日夢，啊～>>>\_<

## 針對馬的特性慎選適合的比賽，是贏得比賽的最大因素



▲出賽前要先看看賽場的資料再確定要不要出场比赛

在遊戲中，除了玩家的臨場表現，好好的了解所選擇的馬匹性能可也是十分重要的事情。遊戲內的每一匹馬，都會有帶頭、居前、居中、後上、均速五種跑法，也分別會有適合的不同場地及路程，包括草地、沙地、長途、中途和短途等。所以，在開賽前，玩家得要先對場地、路程和馬匹特性好好考察一番，然後選出最合適的賽前配置，再加上臨場的發揮，才能節節領先、拔得頭籌。

▼馬的適性加上適合的賽場，剩下的就看騎師的本事了



## 比賽場數永不停止，還有世界盃比賽等待挑戰

在《馬場Online》中，每五分鐘就會有一場比賽，24小時持續進行賽事，永不停歇，並依照規例，分成第一至第六班，還有新馬賽事，玩家隨時可以上網讓辛勤培養的愛馬大展身手、一較長短。此外，還有個最特別的地方是，遊戲進行中會安排一些世界上著名的賽

事，例如：香港的主席短途獎、東京競馬場的安田紀念、法國隆尚的凱旋門大賽、澳洲費明頓的墨爾本盃等等，並且會以一日等於真實時間一個月的速度，在預定的日期時會在《馬場Online》內的各大世界馬場上舉辦，歡迎玩家們共同體驗世界大賽的臨場感與刺激感。



▲固定月份時可别忘了報名世界級的比賽喔！



# 魔鬼女教官

預定推出日

2

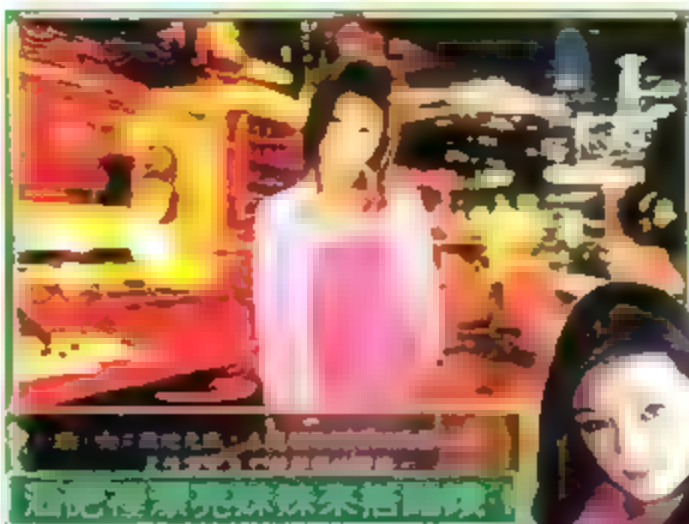


天啊！安德烈斯什麼時候來了這些魔鬼女教官啊！！，說什麼要通緝賓拉登的，但說正格的，每一個都長的粉嫩嫩的，真是令人血脈噴張，喂，喂，喂，阿尼和阿雷斯，你們的口水也稍微控制一下，像這樣子招待貴賓，像話嗎？

尼雷斯 我說小藍啊，那你應該先控制自己的流鼻血才對啊，  
^!!

## 遊戲內容

這是一個禁忌的遊戲，話說在阿富汗的某一個秘密基地賓拉家族正在訓練一批恐怖份子，計劃對全球展開恐怖攻擊行動，FBI得知線報後立即派人加強訓練為了提昇訓練品質，訓練單位竟不惜擺出美女陣勢，企圖以魔鬼女教官展開一連串的訓練任務，如果你通過考驗，就可以獲得結訓證書，派到戰場加入反恐怖打擊，但如果你不幸失敗了，就只有坐電椅的份了，這是一個永不回頭的任務，聰明的你，必須奮勇雙全才能緝拿賓拉家族，然後凱旋回國，接受五星級飯店的招待哦。



首先遊戲一開始玩家必須通過大家來找碴智力測驗，才能進入主選單，主選單中有健身俱樂部、射擊場、溫泉旅館等三個單元，玩家必須依序通過考驗後才能順利進入到下一關。

## 射擊場

當玩家來到射擊場會接受到五種不同的任務，其目的是要消滅賓拉家族，而每次的攻擊行動，難度不一，有森林地、大峽谷、雪地、夜間射擊等地貌，射擊時請特別注意可別射到人質了，因為那可是會扣分的哦，而當玩家開始作戰時，更須留意彈藥的補給，因為玩家只有24發子彈，所以必須隨時注意由天而降的子彈補給，所以玩家更不可以掉以輕心，因為敵人是會反擊的，在裝備中鋼盔，防護衣，夜視鏡各具有10次防護能力，如果你都沒有了，還必須回健身房繼續磨練才能補充裝備，當任務完成後，您就是英雄會接受國防部五星勳章，並犒賞前往五星級溫泉飯店消費。



## 健身俱樂部



當玩家來到健身俱樂部後，必須馬上來個另類體能測驗—伏地挺身（粉勁爆哦），先斷定您的體能，如果您是不等體位，那就很遜哦！必須重來，如果OK那當然就可以順利進入遊戲了，健身俱樂部中有五扇門，每扇門各代表五種訓練反應力的遊戲，有跳舞機、電流急急棒、射飛靶、打地鼠、官人我要等遊戲，每一種遊戲都有一位美麗的女教練擔任教官，玩家達到標準就會贈予射擊時所需配帶的裝備！當然若玩家全數通過五項考驗，將會獲頒國防部所贈與的結業證書，並派往射擊場參加實彈射擊。

## 五星溫泉飯店

溫泉飯店中主要是玩狗仔隊偷拍遊戲，玩家必須於一分鐘內按下快門，準確的拍到目標張數圖片，當時間到後，就可欣賞成果了，不僅如此如果玩家高興的話還可以儲存或列印呢，更酷的是準確率若達到90%以上還有一部最貝秀的電影等你來看哦！





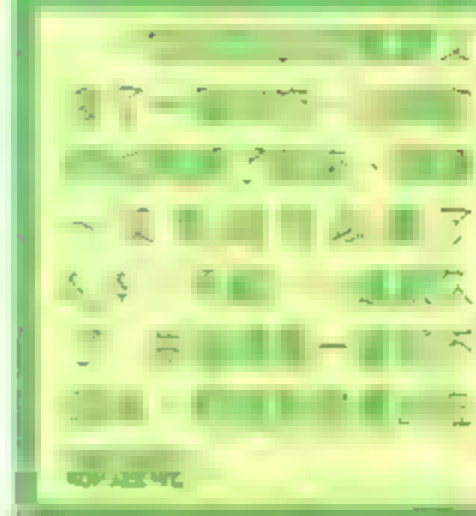
## 創造屬於自己的角色



《帝國傳說》的遊戲主軸是以一個虛擬的大陸——沙拉克帝國為主，這是個具有神秘傳說及幻想的世界，但在另一方面，它描述著在一個殘忍的人生及鬥爭中發揮自己的智慧使角色成長，透過冒險及戰爭來得到權勢，像一部電影般刺激的網路線上遊戲。

遊戲的特點在於除了容易操作及上手之外，它擺脫了以往用單一等級來強調人物強弱的傳統，反而是以各項技能的發展為主。除了一般的戰鬥技能之外，添加了30多種的生活技能，讓玩家們在練功之餘，更能享受到多元化的遊戲方式。每種技能的發展，都可以依照玩家的意願去選擇，不再侷限於單一的角色職業，讓你轉行就轉行。

人物方面，有三種種族與四種職業讓玩家自由搭配，在人物造型上，除了傳統的紙娃娃系統，更添加了染色的功能，不管是染髮、染鬍子、變膚色，或者是染衣服、染褲子等等，完全讓玩家發揮創意，創造出完全屬於自己的角色。



## 多樣的動態場景

在遊戲畫面上，華麗且自然的各種特殊效果，包括晝夜與天氣的轉換、流動的水、自然與地形之動態等等，不會只是單調的靜態場景。另外，遊戲畫面人物的外表會隨著裝備變化，讓你在衆多的玩家當中，一眼就能看到自己的獨特性。

此外，《帝國傳說》講求的是團隊合作精神，發揮各職業的特性才能向高等級的魔物挑戰，擺脫了一般單人練功的乏味方式。另一方面，遊戲的怪物AI極高，比如說會魔法的怪物會先用魔法定住你，再慢慢的折磨，讓玩家更能享受到與怪物對戰的刺激感。

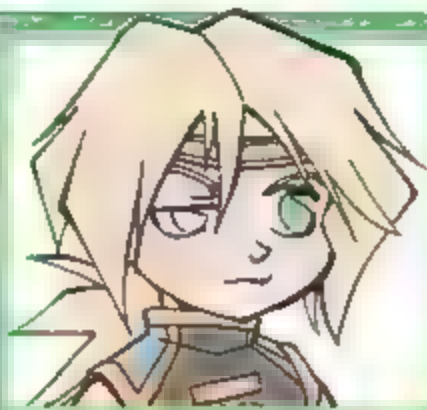




# 3D小精靈2

預定推出日

1月



曉～蕾蕾公主，小精靈的遊戲不是這樣玩的啦，妳要先吃大力果才可以吃小鬼呀……

好懷念哦！小精靈系列的遊戲不知道出現過幾個平台了，從大型電玩、紅白機等等……

小精靈以其簡單的操作和其絕對「直線」的劇情，不知撫摸了多少小孩的心，再再的讓不同年紀的朋友所喜愛，連小藍看到這一幕，都勾起小藍無限的回憶……

但在感傷之前，小藍必須把蕾蕾這個問題人物支開……蕾蕾乖哦，小藍哥哥給你一支棒棒糖，妳去旁邊玩哦！

蕾蕾：那我給你兩支，妳去旁邊玩好了！

小藍……

## 回味無窮的輕鬆小品



《3D小精靈2》將再一次帶領玩者經過重重的迷宮，達成任務。這次小精靈不是去解救世界，而是去尋寶，因為小精靈教授知道有一座神秘的『黃金迷宮』存在，但是到現在為止還沒有人找到這座迷宮的正確位置。小精靈知道這有寶藏後，便決定進行冒險找出這座『黃金迷宮』。

除了固定的迷宮外，遊戲中還增加寶藏室，這個寶藏室開啓的方式就是在一般迷宮中要先吃掉二個同一種水果一個。接著寶藏室的入口就會出現，這個房間內沒任何的鬼或怪物阻擋小精靈。這個房間的唯一挑戰就是小精靈必須一次在規定時間內迷宮中的果子吃完，如果能在時間內吃完果子就會出現一個黃金水果，遊戲中有八個寶藏室，而每個寶藏室提供一個特殊黃金水果。小精靈如果能吃到三個黃金水果，還會出現一個特別寶藏室出現這個房間會充滿黃金水果，這個特別寶藏室很難到達，但是像獲得高分的玩者可以挑戰中這個高難度的設計。跟寶藏室一樣，特別寶藏室也是有時間限制的，玩者必須找出最佳路徑將黃金水果一次吃完。

## 增強能力——大力果

除了正常的大力果之外，遊戲還提供不同功能的隨機大力果，這些隨機大力果出現時機就是小精靈吃掉四處遊蕩的小鬼的時候了。



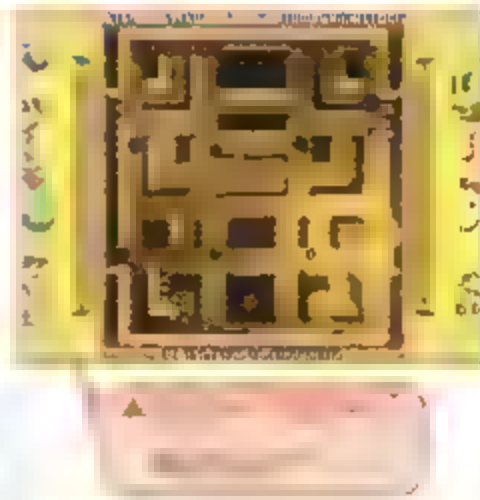
▲ 吃暫時無敵的小精靈

**速度大力果** 小精靈行走速度會加快。

**彩虹大力果** 凍結所有的鬼，然後小精靈可以吃掉不能動的鬼。

**暫時無敵大力果** 小精靈可以暫時無敵，直接穿過鬼而不用怕被吃掉。

**小精靈軍隊大力果**：一吃到之後出現一堆小精靈，這群小精靈會直接吃掉鬼。



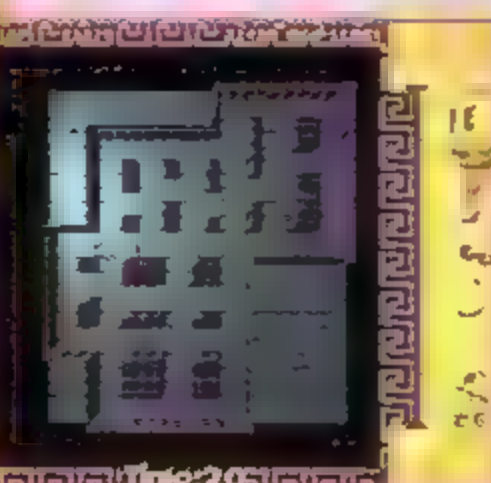
**磁鐵大力果** 這個大力果的功能就是將兩格內的果子吸過來，小精靈不用走過去就可以吃到。

## 專吃小鬼比賽

《3D小精靈2》除一個人玩之外，還設計兩個人一起玩對抗遊戲，對抗遊戲中沒有鬼和大力果，玩者要比賽誰吃最多的果子，當然對抗遊戲不會這麼簡單而已，遊戲中「鬼」會隨機出現，吃掉小鬼的玩者可以變成無敵，可以吃掉另一名小精靈，被對手抓到的小精靈會損失一半的果子，這些果子有一部份會到對手的口袋中，有一部份會回到迷宮，等著玩者再去收集。兩人對抗賽沒有生命的限制，小精靈被對手吃掉後可以一直重生。



多隻小精靈同時登場



Time: 20:10:10





# 火線獵殺

## Ghost Recon

預定推出日 2008年

2

### 新穎的遊戲架構

《火線獵殺》的任務設計，比《虹彩六號》有更大的自由度。玩家不再因為受到地圖和空間的限制，而必需沿著走廊推毀20公尺外的目標。相反的，由於戰場從室內移至室外，玩家將有機會在山區地形利用各式各樣的武器完成任務目標。

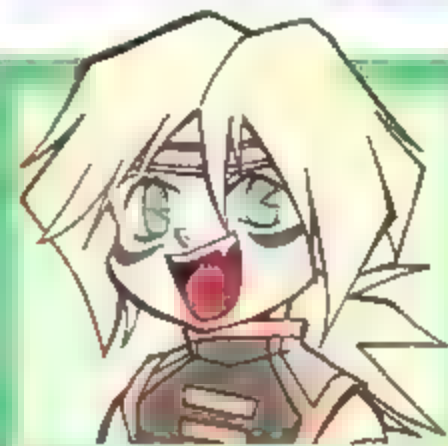
《火線獵殺》最特殊之處，在於單人遊戲模式，拿掉了令許多入門玩家頭痛的任務前計畫。而透過精密的裝備（類似美國「大地勇士」Land warrior）所使用的裝備），玩家可以獲得顯示地形、已知敵方單位的即時任務地圖，因而無須進行龐兄長的計畫。

### 未來鐵幕世界的遊戲背景

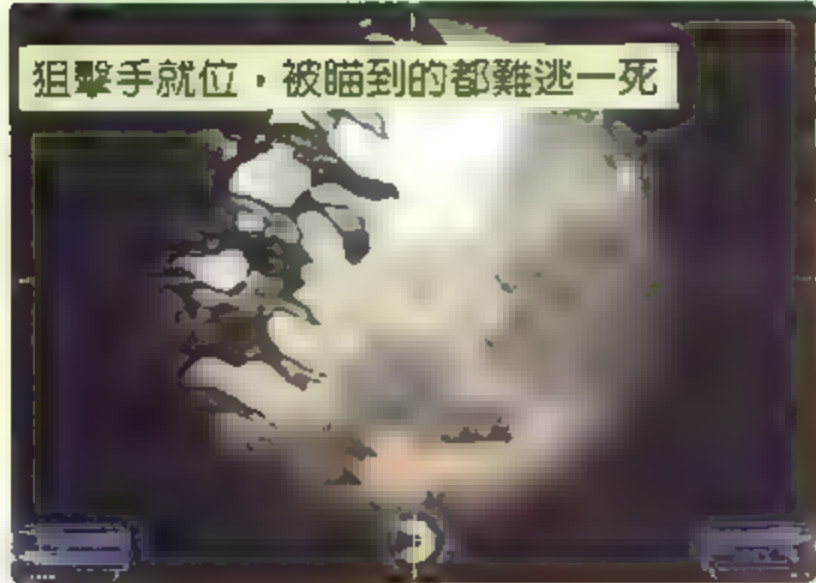
《火線獵殺》的背景設定在2008年，也就是不久的未來。俄羅斯淪入愛國主義政客的掌控中，意圖重建「鐵幕」世界。當俄羅斯嘗試重新佔領分離的喬治亞共和國和波羅的海附近的愛沙尼亞、拉脫維亞，以及立陶宛時，與北大西洋公約組織發生了衝突。隨著戰事的升高、傷亡數字攀升，以及俄羅斯俘虜了一些人質，於是這支被稱為「鬼魂」(Ghost)的特種單位開始為了打擊恐怖份子而開始活動。玩家在《火線獵殺》中，將在捍衛前蘇聯的維護和平任務中，指揮六名特種隊員進行任務。

### 導入先進裝備

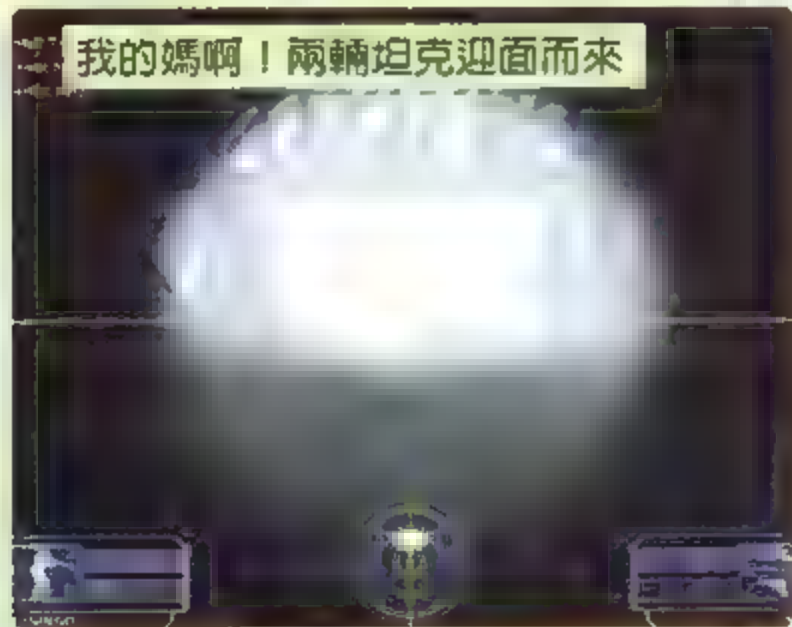
隨著科技的進步（2008年），新世代的武器和裝備已經被開發出來並且開始服役。即時指揮裝備已經成為美軍「大地勇士」的標準裝備之一，這套裝備包括了可攜式的全球定位系統、個人資料助理及通訊系統，讓小單位的指揮官可以充分掌握行動的即時影像，以及部隊的狀態。更重要的是，這套裝備可以讓指揮官透過嚴密的安全系統對整個單位下達精確的指令。



狙擊手就位，被瞄到的都難逃一死



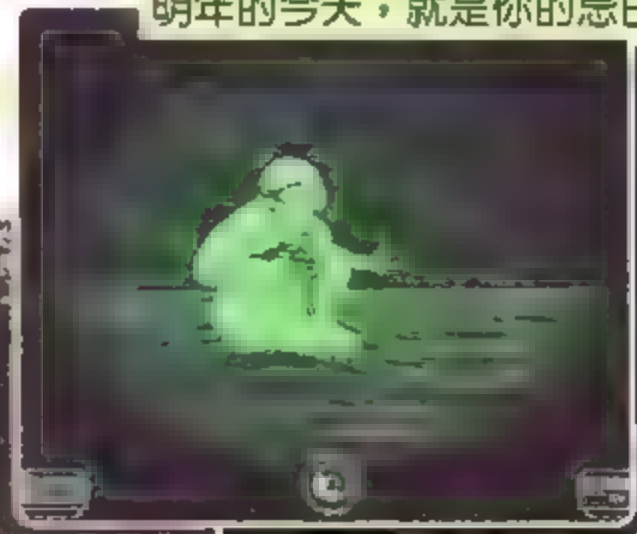
我的媽啊！兩輛坦克迎面而來



全副武裝待命



明年的今天，就是你的忌日



### 大幅改進的人工智慧

《火線獵殺》中的人工智慧，無論是敵方或是我方，和《虹彩六號》相較之下，有相當大的躍進。人員會一邊發射一邊移動，此外，如果士兵發現前方有其他的士兵被擊殺，他們將不會繼續前進，而會選擇其他的路線。同樣的，敵人也擁有相當的人工智慧水平，因而擁有身為士兵的各種技巧。敵人也會攻擊並移動、找掩護、巡邏，甚至會呼叫援兵而讓我方的攻擊隊伍全軍覆沒。

前後交叉掩護

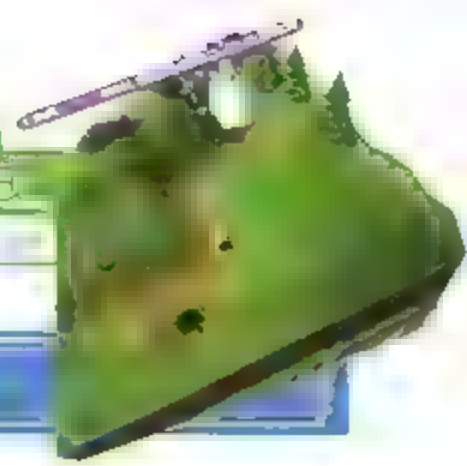




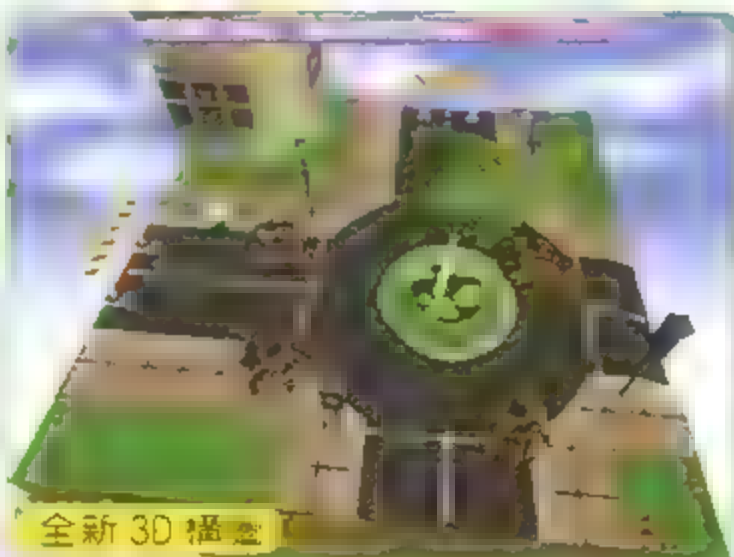
# 挖挖特攻隊 Dig Dug

預定推出日

1



## 各種遊戲的加應用



全新 3D 場景

《挖挖特工隊》(Dig Dug) 可以說是將之前 2D 遊戲融合成 3D 的遊戲，遊戲考驗玩者反應和策略的應用。玩者必須控制尋寶英雄在地下挖掘尋找埋藏的寶藏，當然地底除了寶藏外，還有無數的怪獸等著吃掉尋寶英雄。尋寶英雄要擅用手中的電鑽穿出通路，找到寶藏後然後進入下一個關卡繼續尋寶。《挖挖特工隊》玩者控制的這名英雄會經過跟迷宮一樣的地道，四處尋找並適時遇到怪物時也可以使用打氣管將怪獸灌氣灌到爆炸。這麼簡單上手的遊戲總共有數十個關卡和任務。地

底中還有不少的加分物品，包括熱狗，漢堡，洋葱和烤雞等等東西。如果主角能在最短時間內清除地底的怪獸，會有重特別的分物品出現，出現的物品包括金幣，寶石或鑽石項鍊。

## 各種石頭幫助玩家打擊敵人



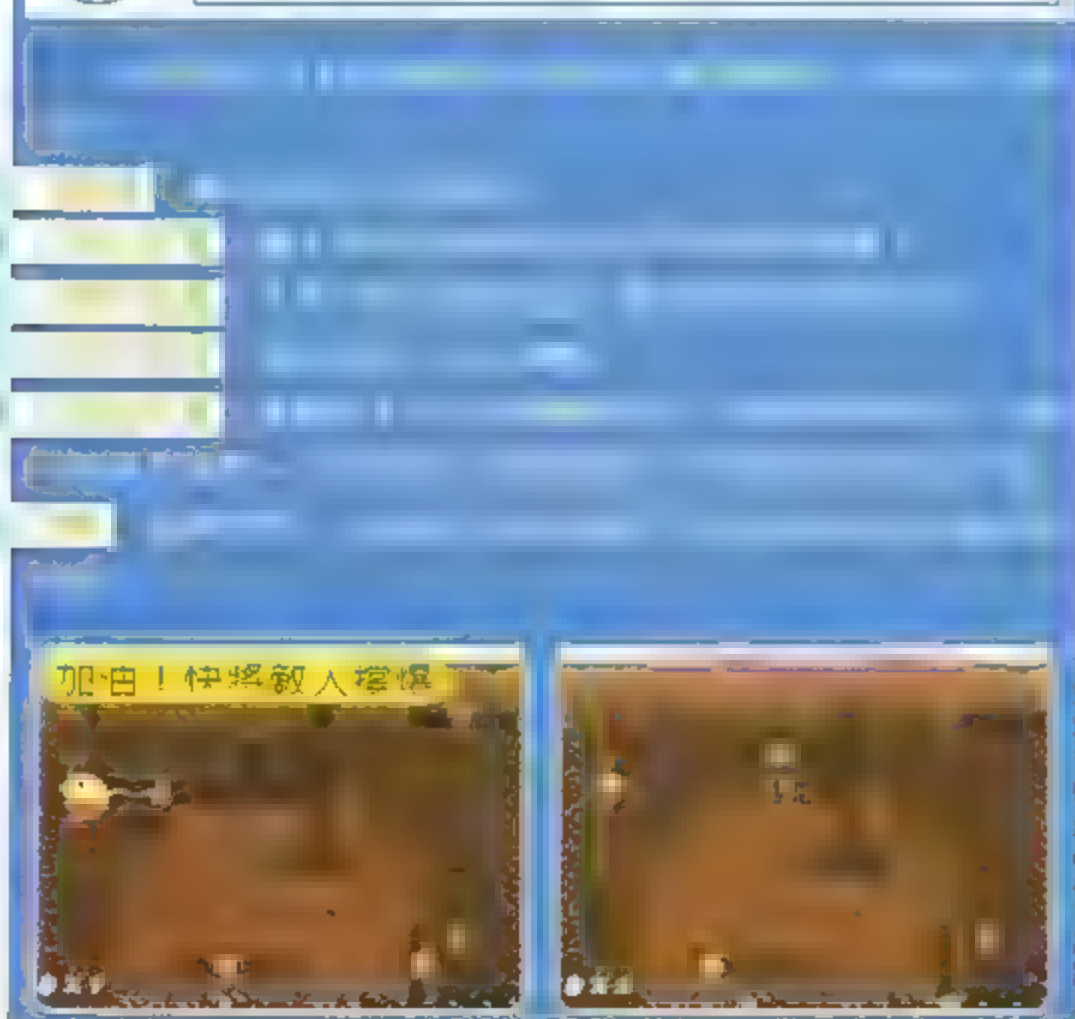
爆炸石頭可以炸死敵人

《挖挖特工隊》除主角身上的電鑽跟打氣管外，在地底還有可拿來當作武器的石頭，

- 各種石頭功用最簡單，就是壓死怪獸。
- 壓石：可以在地底坑道中滾動壓扁怪獸，可以重複使用，不會消失。
- 炸石：石頭中含有爆炸物，爆炸效果可以持續五秒，在範圍內的怪獸或英雄都會死掉。
- 燃燒石：這種石頭也含有爆炸物，不同的是爆炸時的火焰會燒過通道，沿路上的所有怪獸都會被燒死。

地底還有其它障礙物，有些石頭鑽不動，還有恐怖的毒氣袋子，當袋子破掉時，瓦斯會慢慢往四面八方擴散充滿整個通道，進入毒氣區的生物都會死掉，毒氣要一段時間後才會消失。

## 各種寶物增加角色威力



加油！快將敵人挖爆

## 全新的兩人對戰模式

《挖挖特工隊》

也有兩人對戰模式，遊戲的目的就是殺死對方。遊戲

開始主角沒有打氣管，只能靠天然的障礙物消滅怪獸，所以在兩人對戰的模式中，自然

障礙物會比較多，一旦殺死怪物後便會出現增強威力的寶物。當然也有使用打氣管的遊玩模式，總之對戰模式可以用許多方式來玩，玩者可以殺死怪物獲得寶物後再攻擊另一名主角，或是直接跟在人家後面想辦法用石頭壓扁他，或用毒氣毒死他。當這些致命物品被使用後，便再隨機出現在任何一個角落，供玩者使用。



繼續向下挖掘





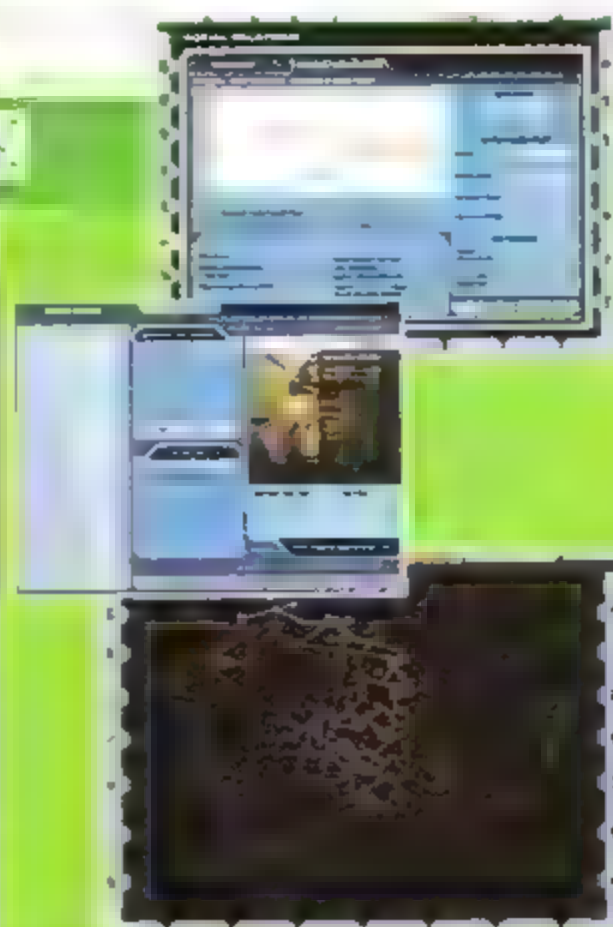
# 銀河霸主3 Master Of Orion 3

預定推出日



## 全新動態星圖產生器

銀河霸主3 Master Of Orion 3 的一項大改進就是整個遊戲的太空星系圖，將使用動態星系產生器製造。玩者每次開始新遊戲後，呈現在你眼前的是張新的星序圖，決不會有相同星圖重複出現。可別以為這是單純的2D地圖產生器，遊戲中產生的星圖是3D的立體星圖，就是說行星之間的遠近距離和跳躍點都會跟著改變，玩者得重新思考如何在3D空間中生存，防衛自己的種族，因為你的潛在敵人來自任何一個方向，而不是一個單純的2維空間敵人。動態星系產生器的優點就是就是玩者可以一直在新的星圖中進行冒險和開拓新殖民地建立新帝國。唯一的壞處就是玩者太空策略方式要相當靈活，才能在險惡的太空環境中生存。



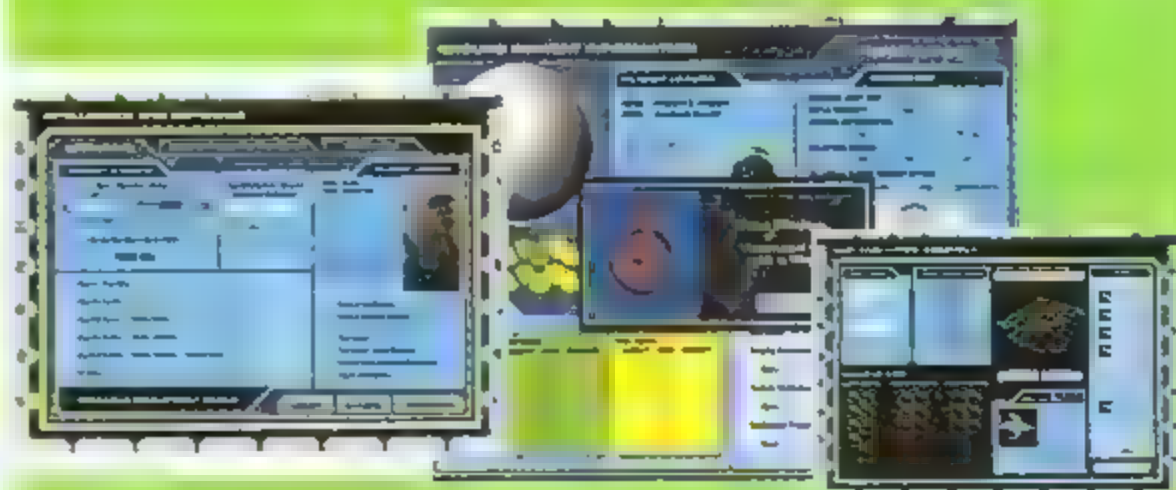
## 多種不同種族

當太久的地球人了嗎？是否已經厭倦一成不變的思考方式，討厭人類生活環境受到太多限制，想嚐試一下外星人的思考方式嗎？銀河霸主3提供了16個完全不一樣的種族，這裡面有只能生活在水中的種族，有類似礦物的種族（幾乎任何環境都能生存），有侵略性很強的蟲族。無論玩者選擇那個種族，都能享有這個種族的優點，有些科技開發很快，有些人口增加很快，有些能在環境很差的環境下生存。當然相對的這個種族的缺點，玩家也必須克服。選擇扮演不同的種族就是在嘗試新的遊戲方式，相信玩者能在16個種族內能找到可以發揮你策略能力的種族。



## 精彩的太空戰鬥

當所有的外交途徑都失敗後，只有一條路可以選擇，那就是戰爭。銀河霸主3在太空戰鬥方面進行了前所未有的改革，玩者可以設計武力超強的怪異太空戰艦來消滅敵人，漂亮的太空戰艦模型和武器攻擊的效果，讓大型艦隊的戰鬥變的生動有趣，太空戰鬥採取即時制，當你能完全掌握遊戲進行的策略步驟時，就可以加入多人連線部分跟其他玩者一決雌雄，多人連線遊戲可以讓8人同時在網上，到時在網上就可以分出誰是真正的“銀河霸主”。





# 決死突襲隊

Deadly Dozen

預定推出日

12月

12月

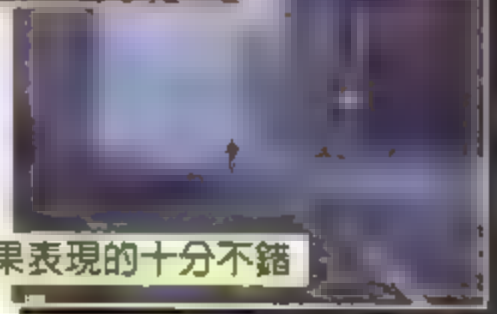
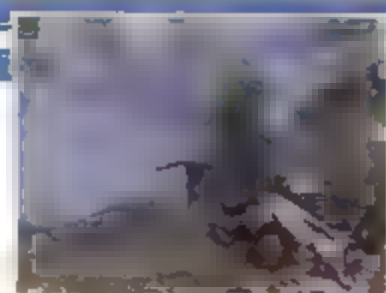
遊戲工坊

決死突襲隊



## 優異的物理引擎

遊戲中執行任務的地方相當多包括：諾曼地，法國和非洲等地，這些地方氣候會隨著環境有所變化，氣候會因為所在的區域不同而有所變化，下雨和吹過的風都會朝一定的方向前進，而霧的效果會讓玩者想揮手將螢幕中的霧打散。而草叢也會隨著吹過的風搖動。這些氣候變化加強遊戲的臨場感。在陽光高照的沙漠區域會讓玩者想拼命喝水，而下雨的場景，會讓你感覺到水要從螢幕前流出來了，十分逼真。



天氣效果表現的十分不錯

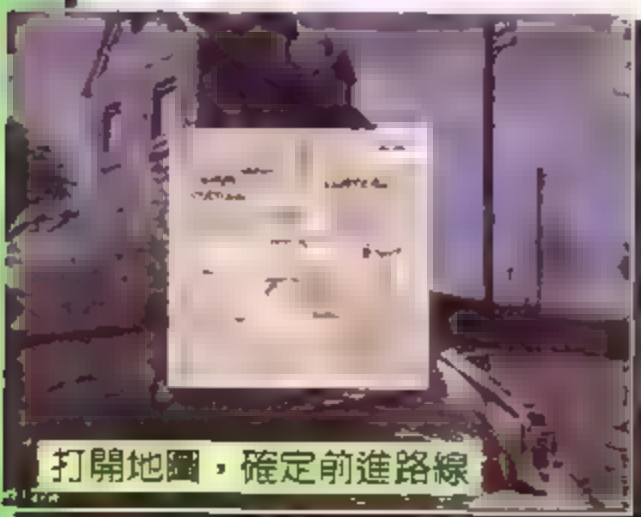
## 兩種受傷模式可供選擇

《決死突襲隊》有兩種受傷模式供玩者選擇，真實模式和電玩模式，喜歡體驗逼真的戰爭場面的玩者，可以選擇真實模式，這個模式有一擊斃殺的致命效果，尤其在敵軍境內更要小心，當心被電腦狙擊手盯上，千萬不要讓你的四名隊員在一出場就全部掛點，另一個電玩模式就稍微輕鬆，玩者可以承受較多的子彈，但是仍舊相當危險，因為德軍在發出警戒後會朝你的方向集結。玩者得要在危險的環境中，將敵人一一解決掉。



## 三種難度等待玩家挑戰

《決死突襲隊》中的三種困難等級分別為簡單，中等，困難。這是針對遊戲中的人工智慧（AI）做的設計，由於本遊戲的擬真度相當高即使在簡單模式中，敵人的警覺性和攻擊性比其他射擊遊戲還逼真，敵軍相當聰明，會在發現你之後就一邊進行射擊並一邊呼叫援兵，而玩者可能還會在遭受攻擊後找不到敵人的蹤跡。所以進入本遊戲時，玩者必須以真實的情形來面對電腦控制的敵人，換言之，就是盡量的以潛行代替奔跑，千萬不要以為自己是無敵勇者，那可是會在幾秒中之內，讓控制的四人小組全部死光光。



打開地圖，確定前進路線

## 需要仔細挑選隊員

玩者操縱的人員特殊技巧每個人都不相同，你必須依照必須任務情況挑選適合人選。你可以在遊戲中給你的隊員下達數個命令，包括攻擊目標，暫停射擊，自由攻擊，或在停留在原地上不動。雖然只有四名隊員，但是隊形的變化相當多，可以下令要人員朝左翼或右翼移動，進行掩護……。遊戲中的車輛不只是好看而已玩者還可以進到車內駕駛，開車方式相當簡單，幾乎不用花時間學習。而車輛會隨著地形有不同的反應，開過彈坑時，車子會彈起來。

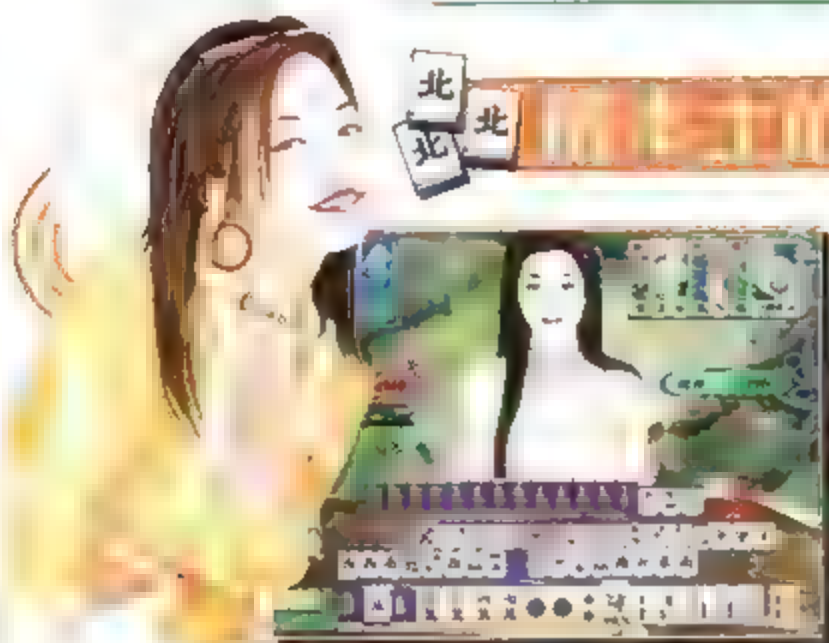




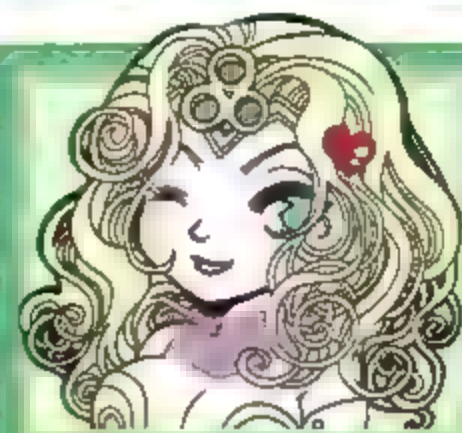
# 十六張 麻將寫真館

預定推出日

12月



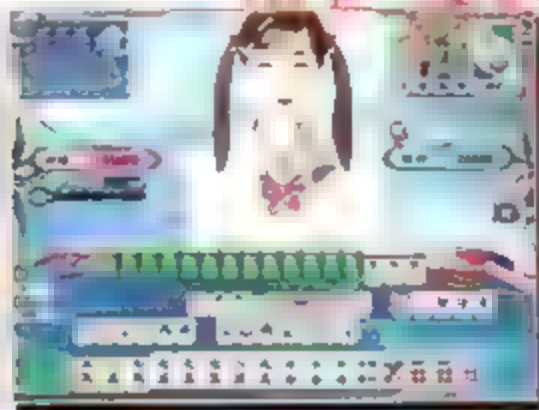
「十六張麻將寫真館」精研全台灣北中南各地之牌局玩法並加入極人性化的智慧，不但將這一百四十四張麻將牌的組合變化、對應策略發揮得淋漓盡致，考驗您對台灣十六張麻將的打牌功力與熟悉程度，還請到了各式各樣不同風情的美女和您一起切磋牌技、培養感情，不管您是初窺堂奧的菜鳥或是牌技出神入化的一流高手，您都可以得到太上皇般的娛樂享受。



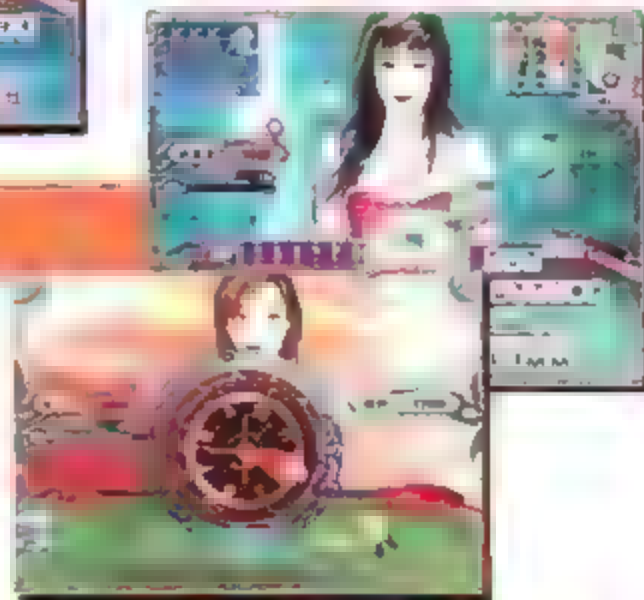
這麼快就拿到了  
啊！這就是「麻將寫真館」  
美女麻將，完全適用於  
滿足男性玩家的「麻將  
遊戲」需求。玩家可以  
找一找美女來一起打  
牌，沒興趣可以叫朋友  
來挑戰她們，就是這  
樣，既刺激的，還有趣  
的遊戲。  
「麻將寫真館」把它拿去  
丟了，對了，我  
想試試看。



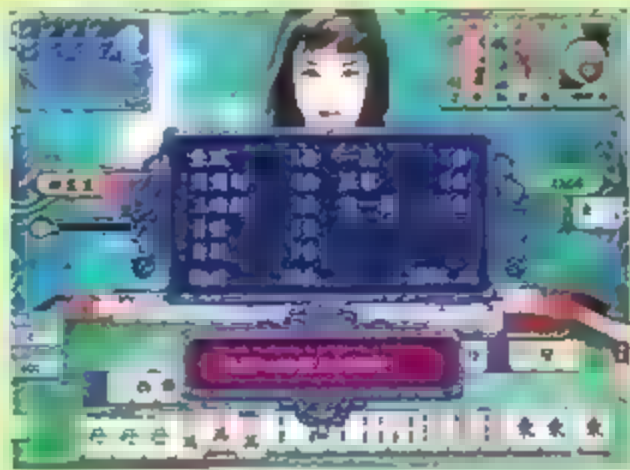
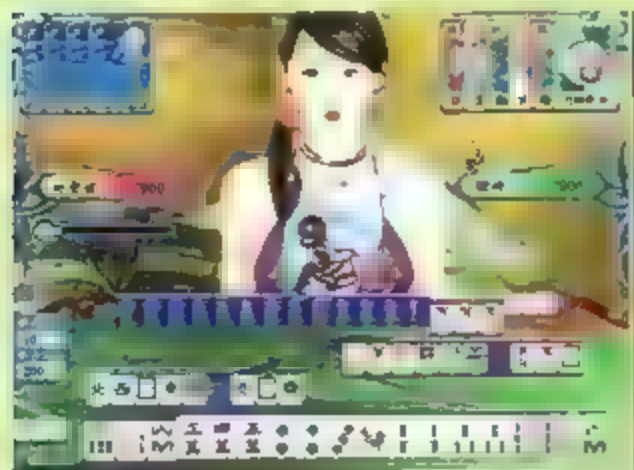
遊戲決定以三百、一百、見花見字這種最常見的台北台玩法為規則基準，除此之外您可以發現遊戲主要是以過關模式、一對一和一位或純真或治癒的美眉對打，遊戲裡提供了八位美少女，分別以八種不一樣的姿態出現，她們把守著情慾森林、戀枕、靜室女優、香車美人、魂繫夢迴、海之歌頌、古典之美、香榭花園等八道關卡，不但會施用魅術引誘您上當流局，也會慧黠的、適時的跟您撒個嬌賣個乖，在您飄飄欲仙之際給您來個致命怪牌，如果您可以抵擋她們的連環擲攻與神來一筆的智慧，“好看的”就在後頭囉！



在遊戲中不但將重演PC麻將史上的H連打傳奇，讓玩家在連續過關後看到更有趣的畫面，為了增加遊戲的樂趣，還在正規的麻將玩法之外又加入了二十種不同功能的魔法牌運用，讓玩家脫去那些可愛美眉的心防！魔法牌的功能相當的多變，玩家必須依自己牌型並推測對手的牌勢去打出適時適地的魔法牌，包括一開始幾乎可完全聽牌的“地聽牌”，可出現大二元牌型的“二元牌”，更有可以讓對手大放其炮的“惡魔牌”，只要你用得適當，不怕對方不上當！



在每場牌局開始時遊戲中會出現一個數字轉盤，當場搖出一個樂透數字，如果這個數字和您當場的胡牌台數與樂透數字相同時，就可得到樂透獎金和三張魔法牌！所有對手美眉在打牌時還有語音和表情的設計，她們會可愛撒嬌的向您下戰書、也會嗔聲嗔氣向您求饒哦！牌局中您只要將游標移動到美眉身上，美眉就會自然而然的對您做出嬌羞的表情，叫人不想看她也難呢！





# 小郵差加奈

預定推出日



遊戲工坊



「啊～好久沒收到朋友們的mail了，趕快打開outlook，上網收信吧！這個小郵差加奈真是可愛，嗯……可是都沒有人寄信給我！真討厭啊！乾脆叫沙雷納他們每個人都要寄信給我好了，嗯！就這樣決定。」  
尼爾斯：「你沒看到我嗎？下次不可以看到我就跑囉！你也來了啊！對了！你也要一天要寄五封信給我囉！就將子！我走了，bye-bye！」  
尼爾斯：為何我會碰到公主呢？>\_<

## ● 想要有個專屬的郵差嗎？

想要有個屬於自己的郵差幫您送mail嗎？超可愛、日式風格的「小郵差加奈」來了！請各位玩家密切注意，加奈即將要進駐到大家的電腦之中，她不但會任勞任怨地幫您收發信件，您的桌面上還會出現她小巧可愛的家囉！



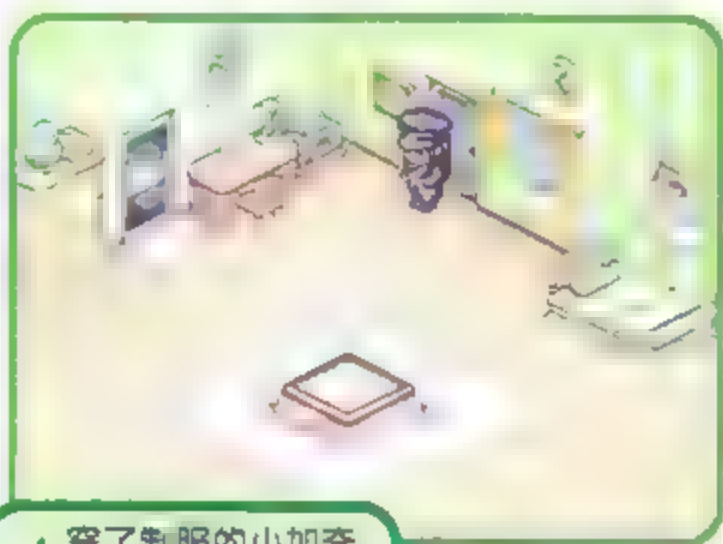
操作簡單、畫面可愛，接收電子郵件將會因為加奈的出現，逐漸變成一種樂趣。在加奈小小的房間裡，您可以觀察她的一舉一動，從早上起床一直到就寢，加奈都會陪在您身邊；而且，加奈在房間內看書、玩沙包、打掃的可愛模樣，實在會讓人移不開視線呢！



▲ 在加奈小小的房間裡，可以觀察她的一舉一動喔！

## ● 加奈會送禮物給你呢！

除此之外，加奈在早上和睡前都會向您問候一番，而在特別的日子裡，她還會出現一些貼心的小舉動！舉例來說，當您生日的時候，加奈會替您做蛋糕，祝賀您生日快樂；在情人節、耶誕節，甚至是端午節和農曆春節時，遊戲也都會出現特殊的畫面，讓加奈為您獻上她最甜美的祝福囉～



▲ 穿了制服的小加奈

當然，時常接受禮物的您，偶而也可以回禮給加奈，遊戲中也設計了不少的小禮物，像是果汁、餅乾、漫畫、小說等等，讓您可以送給加奈，嘉許她送信的辛勞；尤其是當她幫您辛苦送信回來的時候，別忘了請她喝杯清涼的飲料喔！

## ● 簡單的遊戲互動



此外，遊戲還有一大特色，「小郵差加奈」不單單只是一套簡單的電郵軟體，它更是具有令人驚喜的遊戲互動性喔！您可以趁著加奈外出或是洗澡的時候，趁機點選房間的任何地方，您將會有意想不到的發現喔！雖然說偷看別人用心所寫的日記，是一件不應該的事情，但是老實說，您不會有想偷看加奈日記的念頭嗎？遊戲正好提供給您這個機會，讓您能一窺加奈的內心世界！

有了加奈的陪伴，收信是不是變得更加有趣了呢？更重要的是，

即使收件者沒有安裝「小郵差加奈」這套軟體，玩家依然可以利用它寄信，並與加奈共度每天愉快的生活喔！



▲ 可以換房間的布置喔！



## ● 自己設計禮物

「小郵差加奈」的特色還不只這樣呢！倘若您覺得遊戲中制式的小禮物，無法完全表達您對加奈的感謝之意，那麼您也可以自己設計禮物，再將自己親手設計的禮物送給加奈，才能更加突顯您發自內心的誠意。當然，若是您對自己設計的禮物十分滿意，您也可以秉持著「好東西要和大家分享」的原則，將它公佈到官方網頁中，讓使用「小郵差加奈」的玩家們，都能夠一起分享您傲人的成果！



▲ 乖乖睡覺的小加奈





美夢成真系列 I

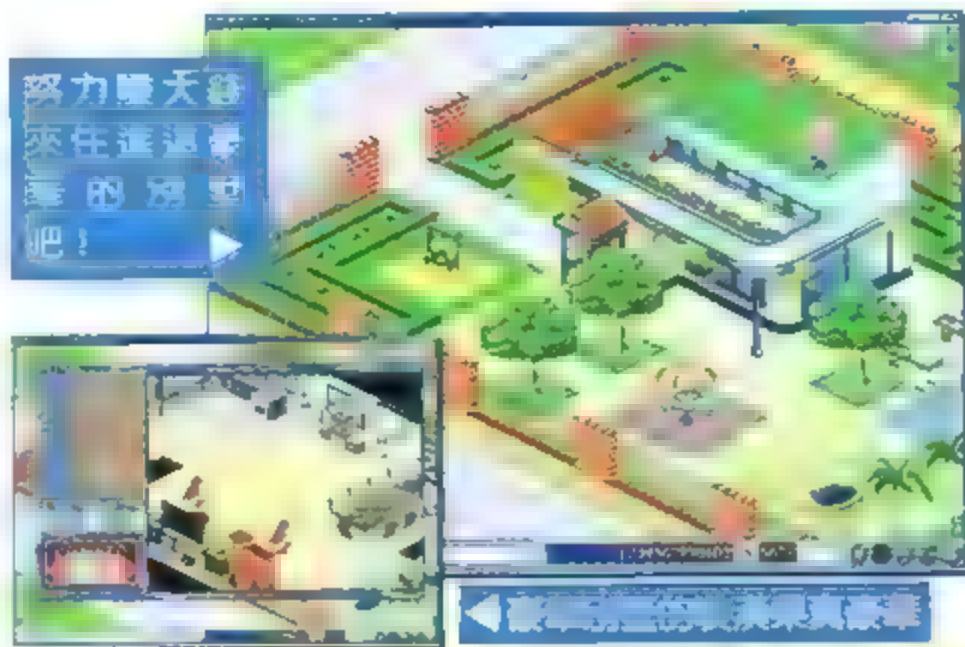
# 馬場大亨 Online

預定推出日

1月

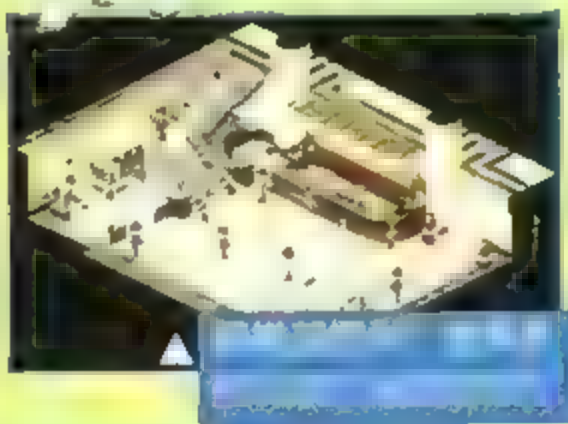
## 馬場大亨，讓您美夢成真

《美夢成真系列 I ～馬場大亨 Online》只是「美夢成真」一系列遊戲中的第一部。所謂的「美夢成真」系列可以讓所有的玩家都可以穿梭在各個遊戲之間「建立自己的家園」，在一系列的遊戲之中將會不斷改進，提供更多不同的居屋、家具、用品，以及不同的主題，玩家將可以在不同主題的遊戲之中不斷地累積個人在遊戲之中的財富，不斷地實現個人不同的夢想。



「人生自古誰無死，留取丹心照汗青」，呢～又一句美者名言，小妹來，把它做成匾額掛在旅店門口。說到了賽馬，那麼刺激的當然非賭馬莫屬了，沉浸在未知的勝負之中，情感的掌握非常重要，所以我可不只是在賭而已，我還是在訓練我的情報分析能力呢。這還要下什麼呢，真傷腦筋……

## 一個擬真的賽馬社區



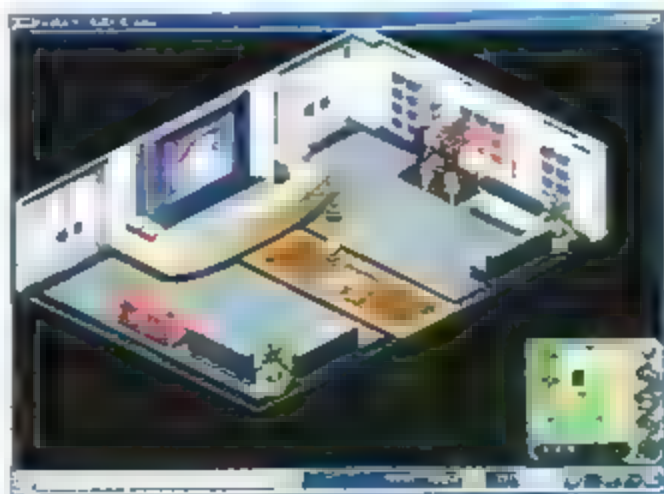
《美夢成真系列 I ～馬場大亨 Online》是一個經營賽馬事業的遊戲，玩家可以在遊戲內有馬匹配種、訓練賽駒、投注和參加比賽等。賽事會在 3D 設定的賽馬場舉行，程式中還加上由香港著名配音師為賽事作生動傳神的即時旁述，將比賽的情況向玩家報導出來，更添緊張刺激性。

此外，玩家更可以在「美夢成真」的網上世界中置業安居，購買夢寐以求的理想家居、以及美輪美奐的家具，佈置出獨一無二的家居，突顯個人品味。為了讓女性玩家也可以享受這款遊戲，家具的設計和風格更是製作人員挖空心思之作。

遊戲中還設有社群功能，玩家可以開設屬於自己的俱樂部，或是加入其他玩家的俱樂部，交流賽馬、育馬、練馬的心得，更可以分工合作，互補長短，合作把馬匹練好，亦可以交換馬具來提高馬匹的屬性，贏取賽事的獎金。

## 決定勝負的第一關鍵：配種

一個成功的賽馬遊戲，除了訓練、投注、比賽外，配種系統的重要性也不可忽略。因此《美夢成真系列 I ～馬場大亨 Online》在馬匹的配種系統上製作得十分認真，依照生物的遺傳特性，加上馬匹本身的特質，設計出這套真實度相當高的配種系統。馬匹的血統，影響到馬匹各種屬性的最高上限和比賽的適應距離，好的血統，可以更快、更有效率的訓練出能力良好的馬。所以，血統是決定輸贏勝敗的第一個關鍵。



▲美夢成真系列 I ～馬場大亨 Online 遊戲畫面



▲製作逼真的賽事





# 戲谷麻將館

預定推出日

1



\* 遊戲類型：麻將 \* 遊戲平台：PC \* 收費系統：第三版 \* 支援系統：2000



過年還沒到，怎麼一堆人就圍起來打方城戰了啊，蕾蕾、尼爾斯、沙雷納、阿雷斯……你們的做法實在太過份了……是誰允許你們在聖誕節的國王王城上打牌的？我小藍可是國王騎士團騎士的一員和背負著索特國王提升遊戲品質的使命……

尼爾斯：小藍～國王巡訪去了，還有，蕾蕾公主那一桌還缺一腳哦！

小藍：早說嘛！來了來了^^！！害我鬼叫了老半天！

喔，要怎麼樣才能有美美的衣服呢？那得先要有本事，贏得金幣就可以到shopping mall去挑囉。

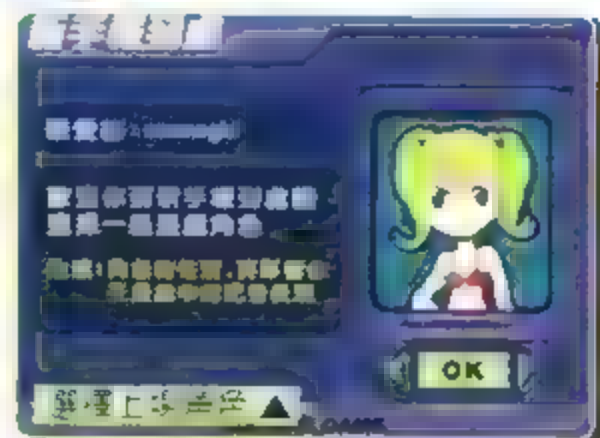


## 完全應景遊戲

快過年啦！想不想摸兩把啊？2002年宏碁戲谷又一線上遊戲巨獻－《戲谷麻將館》，不管您打的是哪一派的台灣麻將，在戲谷麻將館裡您可以找到「一般台式算法」、「見花見字」、「特殊自訂法」，除此之外還可以自訂台數，讓麻將打法更自由，讓你愛怎麼摸就怎麼摸，先上網練練手勁，比劃比劃有益身心。



## 幸運人物跟拉風行頭



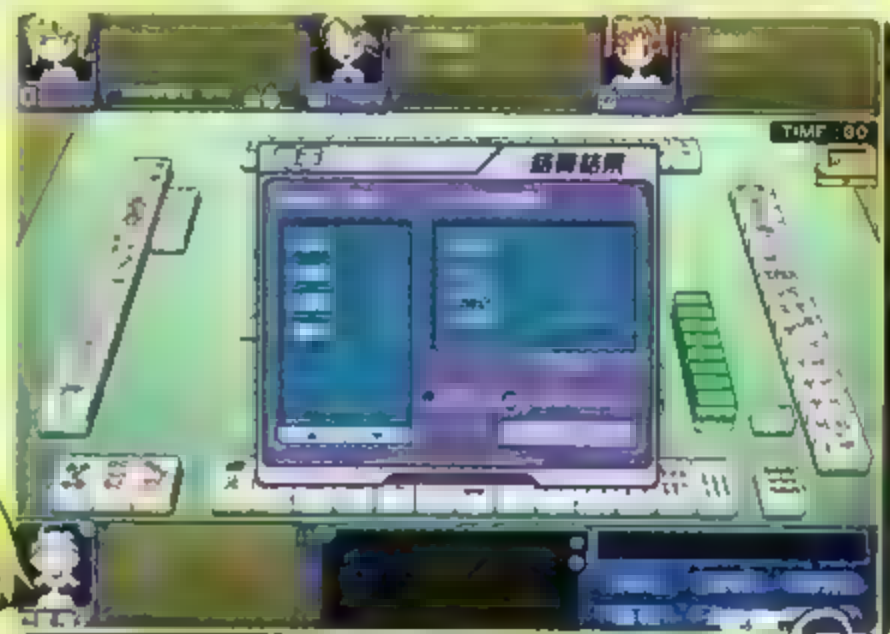
打麻將第一招，就是幸運行頭，紅內衣？紅內褲？不洗澡……告訴你，這些還不夠Hit，《戲谷麻將館》還給你拉風的裝扮，一進館就要從吸血男爵、邁阿密知性男、快手老貓、阿諾猛男、高山青少年、千面嬌娃、東京辣妹、松島美眉、紐約情人、SOGO甜心這10個人物中選一個能帶給你好手氣的角色！有了人物還不夠，還要足夠的行頭《一L氣勢，一開始每個人身上只有內衣褲



## 首創麻將公會系統

玩家可以成群結黨與自己的好朋友共同組織公會，並為公會的名譽與戰績奮力而戰，看到不爽的公會成員，大家可以一切憑本事解決，只要透過「戰帖系統」，並經過官方同意，就可加開1對1的公會PK戰，PK戰最多可以持續3天3夜，讓玩家贏得刺激、輸得過癮。

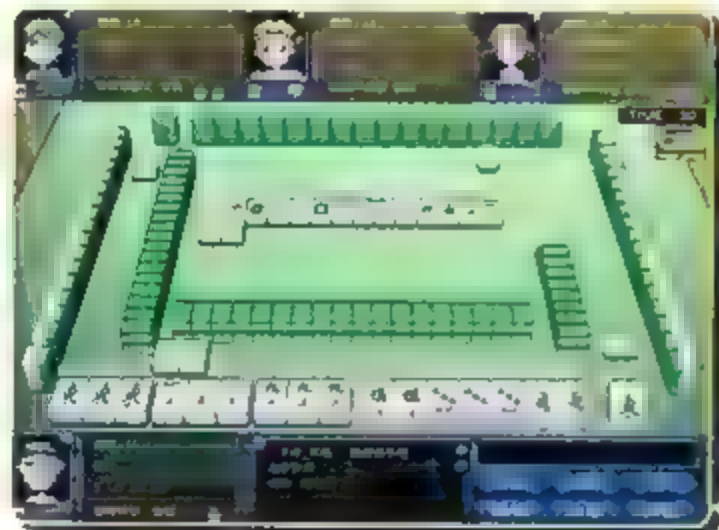
累積積分畫面



## 斷線沒品終結者

喜歡回合制遊戲的玩家一定遇到過惡意玩家還沒打完就離局的情況，為了對付沒品的玩家或是家裡網路突然斷線的情況，麻將館特別設計了電腦代打機制，玩家不必擔心因對手離局造成遊戲被迫停止，至於惡意斷線的玩家將付出慘痛代價，將麻將金幣與戰績回饋給其他玩家，若玩家覺得這樣的懲罰還不夠，可以將該斷線者加入「黑名單」，未來黑名單的對象將無法再進入你所開的桌局，成為你永久的拒絕往來戶。

瞧落去啊^^



## 休閒娛樂區、特訓區、豪賭區、特殊活動區隨你摸

麻將新手的你是不是曾被高手電到沒力，高手們是不是也覺得跟肉腳打牌沒成就感。告訴你，戲谷麻將館設了休閒娛樂區、特訓區、豪賭區、特殊活動區四個道館等你來踢館！有錢有閒的玩家，「豪賭區」是你的不二選擇。「特訓區」顧名思義就是讓大夥來個魔鬼特訓，好好培養實力。若覺得自己牌技已經練得夠純熟，還可以開個戰帖局練練自己的膽識哦！





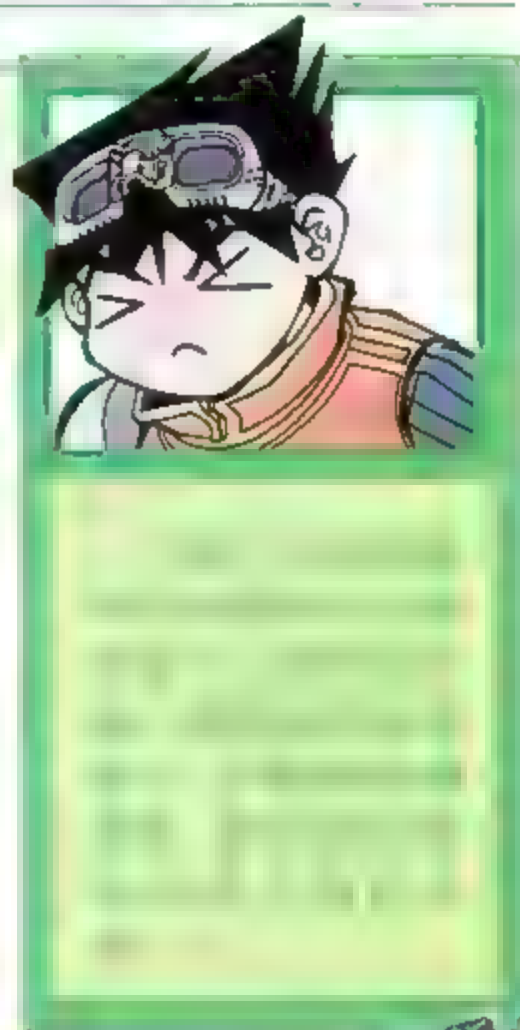
# 電腦戰機 ONLINE

預定推出日

月

## 科幻宇宙的全方位FPS 遊戲

FPS (第一人稱射擊遊戲) 大多是以真人作為主要角色，但這套由韓國 Sean IT 公司所製作的《電腦戰機 ONLINE》，卻改變了一般傳統FPS 遊戲之定義，玩家們對於FPS 遊戲的看法，將由現代轉為未來思考。在《電腦戰機 ONLINE》的FPS 遊戲世界中，將讓玩家體驗到遊戲充暢的速度與在空中纏鬥廝殺的美學。



## 多樣化的角色系統、極具深度的故事背景

在傳統的FPS 遊戲裡面，遊戲大多是在戰場中搜索道具，和一些同樣招式的敵人站在地上你來我往，玩到現在的你是否已經有些倦怠了呢？在《電腦戰機 ONLINE》中，玩家們首先登錄的是玩家的姓名！接下來便有一台屬於自己的機種。這台機種呢，玩家可以更改其身上之配件以及各個部位的零件，機種的外表也會因為玩家們更換的零件而有所改變。所以在《電腦戰機 ONLINE》中，玩家們可以依照自己個人的喜好與藝術氣息，來創造一台屬於自己的機種。駕駛著屬於自己的機體來到戰場上，不僅炫麗又時髦，而且還是獨具風格呢！

《電腦戰機 ONLINE》同時也是以正統的寫真賽 (Team Frag) 與生死決戰 (DeathMatch) 為主，讓玩家們充分體會到與朋友間共同作戰的痛快感。當然了，遊戲中準備了許多各式各樣的劇情任務，讓玩家們也可以自己在單機版電腦上體會到未來的科幻世界般的感受！



## 遊戲進行方式

以劇情發展的狀況，玩家可選擇操作遊戲中的三位主角其中之一，來分別以不同的角度進行遊戲的進行。引人入勝的劇情發展，彷彿就像看一部精彩的科幻電影。



使用 Generix.net, TCP/IP, IPX 來進行遊戲，最多可讓十六名玩家同時在一個戰場中互相競技。在這個模式中，本遊戲充份發揮了適合網咖及線上遊戲玩家喜愛的網路連線模式，相信在這樣的設計之下，玩家將可以在網咖中享受到前所未見的多人連線快感！





# 遊戲極品堂

回顧經典遊戲懷念報導

這裡陳設的可都是  
遊戲的極品喔！



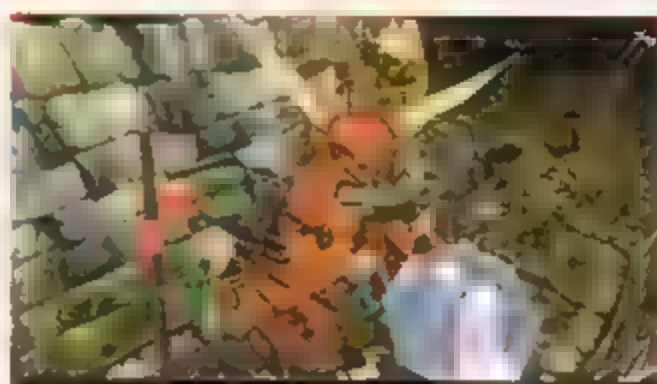
大學者 JEFF

本來呢像是地城守護者系列這種鼓吹國民投向魔王的作品，是不太適宜王國內流傳的。但是這款二代遊戲遊戲實在太過精彩，不僅讓我們完全的反面思考在遊戲中所扮演的角色，而且還融入了城市經營遊戲類型的特色，並加強了在當時大部份遊戲還不成熟的連線功能，實在令人十分愛不釋手。所以當年就算是便宜了G魔王了，免費幫他宣傳，並贏得許多國民的喜愛。

## 地城守護者II

### 我也可以當魔王，哼！

還記得勇者鬥惡龍的那條可愛的龍嗎？或是桃太郎去鬼島打的那隻無辜的鬼？打了這麼多場的暗黑破壞神，你會不會也想當個Diablo看看？殲滅一群又一群自以為是英雄的人，那可是件多麼爽快的事情啊！地城守護者II，就是滿足玩家這一種夢想的經典遊戲。



▲與領主面對，殺死正義的一方

### 突破傳統的英雄主義

這套遊戲為什麼經典呢？就是因為它完全的突破了以往只能扮演好人的想法，並且結合了多種遊戲的精神，讓你在這麼一個遊戲的幻想空間中，無害的滿足人們心中使壞的念頭。從一代到二代的進步，和在二代中對二代預告的影片，這套遊戲將會是一套非常奇特，卻可以成為經典的遊戲，也只有在遊戲中，我們可以滿足我們自己奇怪的夢想。

▼檢視你的  
寶庫，坐擁金  
銀珠寶！



▲大家來同樂吧！

### 偶爾微服出巡

承續地城守護者第一代的精神，從第一關的任務中開始慢慢學習如何當一個偉大的魔王，看到所謂善良的領主，就是把也給做了，那些所謂的英雄，放一個陷阱給他們自生自滅，除了你沒事可以打打手下小鬼的屁屁，叫他們努力工作，也可以準備好黃金和睡覺吃飯的地方，招攬其他的怪物助陣，或甚至自己時身在某隻手下的巫師中，親率大軍進次，說真的，你很難歸類這套遊戲是哪一類的遊戲。

►偶爾微服出巡，  
觀察你的小鬼有沒  
有認真做事。





## 要當一個魔王，也是要好好的經營自己的地下城的。

要當一個魔王，也是要好好的經營自己的地下城的，一開始有一個最重要的建築——地城之心，那代表著這座城堡的生命，一旦被英雄或是勇者衝入擊垮了，那麼遊戲就結束了。因此以這個為中心，你要規畫出什麼地方是居住區（怪物們睡覺的巢穴，牠們學習的地方——訓練室或是圖書館，——好好存放你的寶藏，養一些「雞讓你的怪物兵團們有東西可以吃。我到現在還是不知道，這些惡鬼，巫師什麼的有什麼把。雞當成主食呢？——注意你的道路規劃，否則勇者會很輕易的到達，而你的手下卻常常迷路，在要害的地方架個門擋一擋，設計陷阱看那些好人們的笑話，你就是在建造一個城市，拿出你玩模擬城市的本領吧！

►這就是孕育萬惡的淵源——地城之心



◀建設圖書館或訓練室，是提升你戰士們的法力和戰力之處



▲拾起我的死亡鐮刀，巡視我勝利的壘！  
►哈哈！來受死吧！



## 喜歡在OS中扮演恐怖份子的

為什麼你總是會不自覺得選擇了恐怖份子那一邊，沒錯，你天性就是一個壞孩子，你就是喜歡做壞人，你已經厭煩在現實生活中當一個乖寶寶、好學生了。地城守護者就是一個完全滿足你壞的遊戲，而且你也可以用FPS第一人稱射擊遊戲的方式來玩它。當發展出夠身位時，你便可以選擇附身在任何一隻你喜歡的寵物身上，不管你是比較愛骷髏，或是暗黑天使，你更可以用第一人稱3D視角的方式來親手打倒這些聖賢的人們。當你手染著鮮血，挖下他們身上的傳送寶石時，哈哈～「我就是地獄之王，Diablo啦！」

## 喜歡打AOC即時戰略的

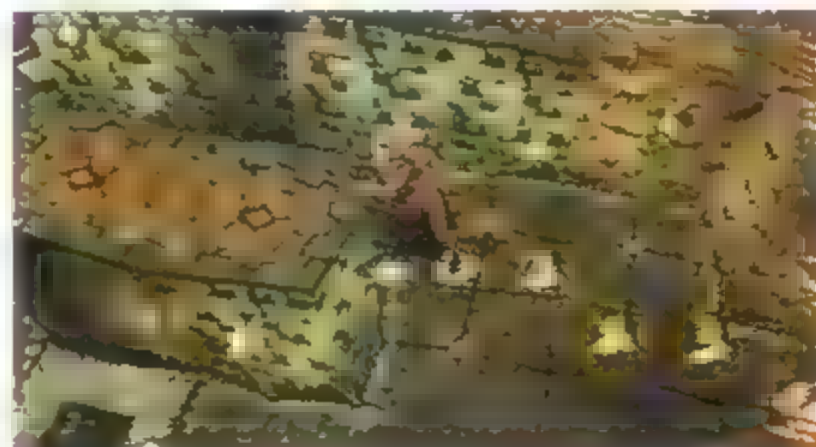
這個遊戲可不是回合制的種可以讓你慢慢想的，速度就是一切，如何在最短的時間來採集到最多的黃金、礦石、生產到最多和最強的好魔鬼來完成你的霸業。然後用你的頭腦，運用各式不同的攻擊部隊搭配，戰士的配合擊敗敵人，占領他全部的領土，地城守護者也是一個很棒的即時戰略遊戲，尤其在第二代完全加強了連線功能，你也可以和你的朋友一起競賽。雖然這點目前大部份的遊戲來說好像變得很自然的一件事了。如果你想玩一點不太一樣的即時戰略，把弓箭手換成狙擊的鬼魔或巫師，把兵換成「惡鬼來操作，雖然牠們不會很乖的聽你的話。畢竟是鬼怪，但是你可以把牠們全都用手捉起來，丟到戰場上去撕殺，那也是件很爽的事哦！

►傭兵——慕名你的堡壘而來的邪惡戰士的必經——傳送之石



## 喜歡在OS中扮演恐怖份子的

當所有的魔王結局不是被英雄所殺時，我們的世界會變成一個什麼樣的世界呢？我陪伴著那些冒險者深入地下城時，有沒有想過這些複雜的迷宮是誰花多大的智慧建造出來的呢？這些令人畏懼的不死生物，又是誰可以領導統御牠們呢？如果我立志做一個偉大的Diablo，我會怎麼樣子來設計這些為了我們寶藏和名聲而來的勇者與英雄呢？一想到這，我也許就會投降在某一個魔王的手下，慢慢的，我會取而代之，我會成為世上都想拔之而後快的目標，這又為什麼不可以是一個冒險者的夢想了呢？我擺明了就是想耍壞，怎樣？



◀這就是勝利畫面





## 最新上市遊戲及精品展示

歡迎光臨新開幕的皇家商號，我們這裡展示的可都是當月最新的遊戲石盤，以及最受歡迎的遊戲周邊產品喔！

### ● 尋秦記

回到戰國末年的二十一世紀特種戰士項少龍，成為了歷史上憑空多出來的賢人。憑著領先兩千多年的歷史常識與軍事技術，他要找出秦始皇，合夥建立一統中國的千秋大業。在尋秦記中，人物及劇情的刻畫深刻，配合許多精彩的CG，把戰國時期各國的勾心鬥角、主角的翻雲覆雨，描寫的淋漓盡致，絕對令玩家大呼過癮。



### ● 烈日奇俠傳

「烈日」的故事背景發生在發生於戰亂的中國過渡時代，遭遇水旱火等威脅的黃河平原。在遊戲中主要任務是協助「大禹」治理洪水氾濫的前因後果，以及黃河流域異象迭生不停的真正原因。在遊戲中，玩家將可自由選擇兩位主角之一，來進行遊戲。選擇不同的主角，其劇情任務、成長屬性，以及使用的武功招式、內功，去也絕完全不同。



### ● 神月紀事

這是一款國內自製的3D動作角色扮演遊戲，遊戲中共有三十多座開放式的場景，近百種怪物、數百名NPC，預計總共的遊戲時間長達四十小時，設定可說是龐大而細膩。遊戲中組招戰鬥、隊形、戰術系統、及同時激射多種咒文的魔法大戰，均化為絕佳的遊戲性，玩家們將能深刻體會奇幻世界中的奇異感受。



### ● 狂想曲

瘋狂空間王是一款以室內設計為主題的全新型態遊戲，在遊戲中玩家將扮演一室內設計公司的負責人，在數千種傢俱中尋找適合委託人要求的擺設，並在各式各樣截然不同的房屋格局中，設計出玩家心目中完美的居家環境！遊戲不但自由度高，而且風格清新，不論男女老少都可輕易上手。尤其是一可被輕容的女性玩家，這更是不可錯過的絕佳選擇！



### ● 哈利波特

本遊戲根據哈利波特的第一部內容所改編而成的，在遊戲中玩家将扮演剛進入霍格華茲就讀時的哈利波特，心中充滿著喜悅和興奮之情，並且慢慢開始去解開關於自己身世及魔法能力秘密的旅程。遊戲中的3D畫面包含了不可抗拒的吸引力，裡面許多場景及物品都會讓讀過的忠實讀者有身歷其境，置身於魔法世界的感覺。



### ● 劍世紀

這個遊戲的主要是角色扮演形式，但也包含了養成與戰略遊戲的特質。故事中的發展，以類似角色扮演式的解謎，輔以戰略性質的半即時回合制戰鬥來進行，不但故事情節峰迴路轉，人物之間的個性分明，就連戰鬥時也有很精彩的表現。隨著故事發展時重要情節的語音對話，以及華麗的兩場動畫，讓人更容易深深融入，這個戰亂不休的亂世之中。





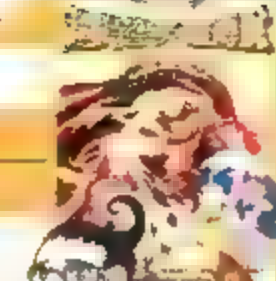
## ●櫻花大戰2

櫻花大戰2的故事，發生在一代結束的一年後，玩家所扮演的大神一郎，再度的回到帝國華擊團，並和櫻等人再次攜手合作，共同打擊野心家的侵略。遊戲的進行方式與前作相同，但是故事劇情則增加為十二話，對話選擇系統，也有了更多的變化。而戰鬥方面，除了原本的戰略性外，也增加了合體技的招式，讓玩家玩起來感受更為刺激。



## ●越時空英雄傳說III

這是一個有優良血統的戰略遊戲，在三代中，不但在劇情上的設計更加的曲折離奇，而且遊戲的戰爭場面也更加的浩大，經常出現人數多達三四十人的廝殺戰鬥。再加上其多分支、多結局的設計和多達數十種職業的轉職系統，以及嚴苛的戰鬥地形與充滿驚奇的四百多項寶物，其遊戲的耐玩度，絕對可以讓玩家樂此不疲。



## ●模擬星城

《模擬星城》是一款以太空站為背景的即時策略遊戲。它結合了經營、規劃以及管理等内容，以最真實的手法模擬出一座星際中的太空城鎮。這整座城其實是一個巨大的太空站，形狀有如甜甜圈一般。提供從各地而來的宇宙訪客，所需要的生活服務。玩家的首要目地，就是儘可能地滿足各種種族的需求，打造浩瀚宇宙中的星際樂園。



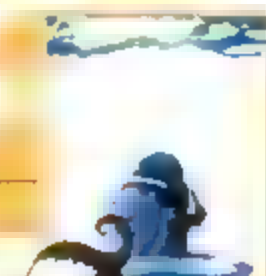
## ●八年抗戰

八年抗戰設計以中日戰爭為劇情主軸，讓玩家扮演華中戰區的部隊指揮官，從上海會戰開始，歷經徐州會戰、武漢會戰、長沙會戰、...等等多場著名的戰役，再加上製作小組新增的絕地大反攻劇情，總關卡數將超過50關，內容極為龐大；除了重現對日抗戰的真實戰史外，更增加了當年國軍尚未進行的大反攻計劃，讓玩家更深入地體會當年的激烈戰況。



## ●鬥魚日記

「鬥魚日記」是以視窗程式的方式執行，所以玩家可以在打作業、報告，或是上網的同時，一邊飼養自己的鬥魚。遊戲中的鬥魚們也會跟真實世界的一樣，會日漸長大、會肚子餓、會生病，還會有喜怒哀樂等心情變化，如果玩家能好好照顧自己的鬥魚，鬥魚有時還會對主人的行為有所反應哩！而如果視窗中兩個缸靠得太近時，你還會看見鬥魚虎視眈眈看著對方的有趣模樣喔！



## ●恐怖電影之惡夜屠殺令

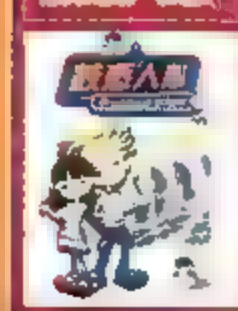
在「惡夜屠殺令」中，遊戲本身的玩法像是「惡靈古堡」加上「戰慄時空」，但又營造出更獨樹一格的恐怖感。遊戲中有著像電影異形一樣，成百的僵屍群起攻來的場景，也有著像「戰慄時空」中和許多倖存者互動的橋段，還有更多像惡靈古堡一樣需要動腦解謎才能進入的地區；當然，更少不了以多種強力武器殺魔滅鬼的刺激關卡。



## 慶祝皇家百號開幕

為慶祝本報創刊百週年，特舉辦「皇家百號」活動，凡在本報訂閱一年者，即可參加抽獎，有機會獲得豪華獎品。詳情請洽本報廣告部。

### 超級人型



超級人型是一款以超級英雄為主題的動作遊戲，玩家可以扮演不同的超級英雄，體驗精彩的戰鬥。遊戲畫面精美，操作流暢，是動作遊戲愛好者的首選。

### 決戰：國



決戰：國是一款以中國歷史為背景的戰略遊戲，玩家可以體驗中國歷史上著名的戰役。遊戲畫面宏大，劇情動人，是歷史愛好者的首選。

### 甲天下



甲天下是一款以中國傳統文化為主題的動作遊戲，玩家可以體驗中國傳統文化的博大精深。遊戲畫面精美，操作流暢，是動作遊戲愛好者的首選。

### 萬甲天下3D版

萬甲天下3D版是一款以中國傳統文化為主題的3D動作遊戲，玩家可以體驗中國傳統文化的博大精深。遊戲畫面精美，操作流暢，是動作遊戲愛好者的首選。

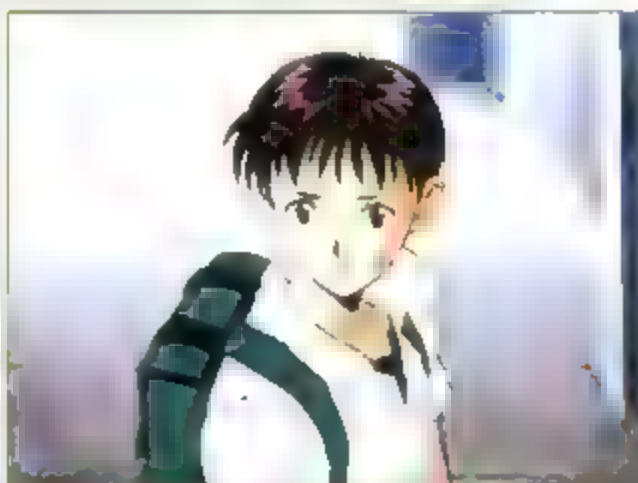




在皇家商號開幕的第一個月，我們特別規劃了周邊展示區，本次的展示以介紹 Gainax 這家公司的動畫所衍生出來的商品為主，並對動畫內容稍作介紹。Gainax 在動畫界相當有名，所製作出來的動畫部部叫座，集集精彩，所以有不少的死忠支持者，其中《新世紀福音戰士》也曾製作成冒險遊戲，FLCL 則打破了許多所謂專家級人物的眼鏡，純粹惡搞的壞名聲還是無法降低其聲勢。另外又有一款原創遊戲是《美媚夢工廠》也改成中文版在台灣發行，敘述這一隻具有人型的寵物貓“波奇”與她的主人的故事，某日波奇跟主人外出散步，卻不小心迷了路，玩家就是需要指引她回到心愛的主人家裡，而其可愛的造型也贏的許多人的歡心。接下來則介紹當年最受歡迎的動畫、目前聲勢仍不墜的新世紀福音戰士的主要內容，然後還有其周邊商品，以及 Gainax 所推出的其他動畫周邊商品：

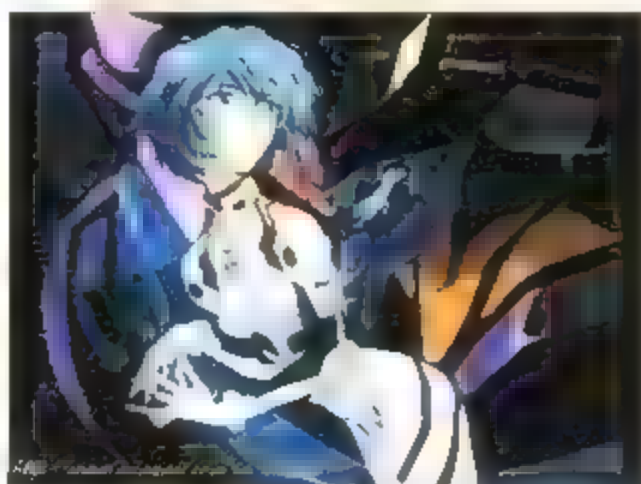
## 新世紀福音戰士的背景介紹

西元 2000 年，發生了一場被稱為第二次衝擊的前所未有的大浩劫，南極落下一顆大質量的隕石，造成海平面上升、天災四起、經濟崩壞、民族紛爭、內戰……地球上的人口由五十餘億銳減為二十餘億人口，西元 2015 年，在全球復興之際，人類漸漸從毀滅中站起來，但新的危機又來了！來路不明的“使徒”，一種巨大的戰鬥兵器群將大舉來襲，他們被人類稱之為“神的使者”。……為了對抗即將來襲的敵人，人類開發了“汎用人形決戰兵器 EVANGELION”……西元 2015 年，初號機開發完成，在此也選出 3 位少男少女做為“EVANGELION”的駕駛員，人類未來的希望就落在這三個人的身上，故事也就從此刻開始……



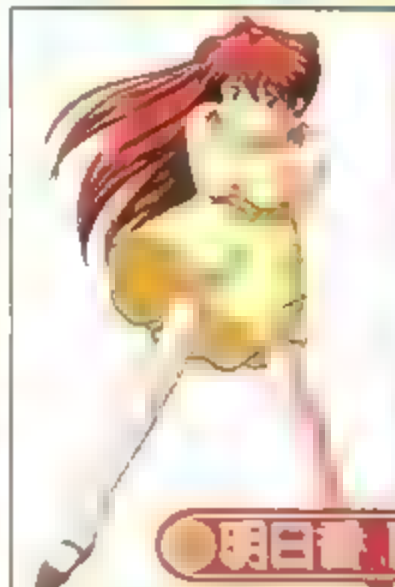
### 碇真嗣

故事主角，EVA 初號機專屬駕駛員，是“第三適格者”，個性十分消極，不擅長和別人交往。由於年幼時親眼目睹母親在試驗事故中被“消滅”的場景，和一個沒住在一起的冷酷無情父親不愉快的人生經驗，給他帶來了莫大的精神壓力。所以，他平時顯得相當的陰鬱，因為他一直想把過去的記憶封鎖起來，導致在他的潛意識中，還有著截然不同的另一面人格。平時對做家事相當拿手，在他寄居於葛城美里住處時，幾乎都是靠他來操持家務。



### 綾波零

EVA“零號機”之駕駛員，最早被選為操縱 EVANGELION 人選的“第一適格者”。在使徒來襲的七個月之前即已接受駕駛訓練，不過在零號機的啟動實驗中因意外而身受重傷。性格中缺乏一般的情感表現，沉默寡言和面无表情是她最大的特色。無論交給她多苛酷的任务她都不會有任何異議，毫不反抗對她執行。平時和真嗣一樣在第三新東京市立第一中學學校中同一班上學，身世背景相當模糊，沒有雙親，也沒有任何朋友，在她所住的房間裡沒有任何除了必需家具之外的東西，一個謎般的少女。



### 明日香 蘭格露

EVA 貳號機的駕駛員，也是和零同樣受過特殊訓練的“第二適格者”。德國人，由於被選為適合操縱 EVA 的第二適任者，所以也在德國接受訓練，對自己的能力非常自負，是個直性子、不認輸。有著強烈自我意識的人，和零的性格完全相反！所以看到消極的真嗣，令她感到相當不耐煩。她在美國長大，身上卻有四分之三德國裔和四分之一的日本裔血統。現在平時雖然也和真嗣一同上學，但是她已有在德國大學畢業的學歷！是個天才少女，她負責的貳號機平時最為穩定，和 EVA 的同步率經常是最高的。



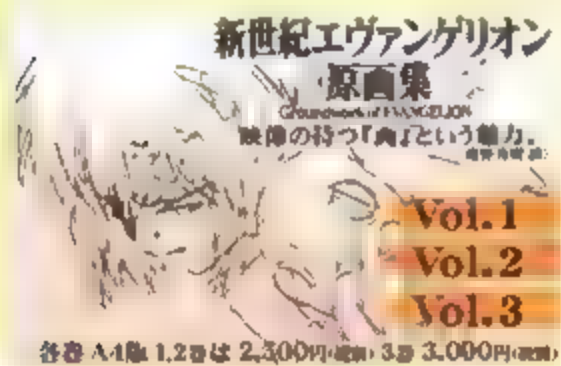
## 原畫集

這本原畫集是由新世紀福音戰士所衍生出來的周邊遊戲《脫衣補完計畫》、《真嗣與他的好朋友們》裡面，許多未收錄的精彩畫面，還有特別製作的畫面也出現其中，喜歡新世紀福音戰士的玩家當然也不會錯過。



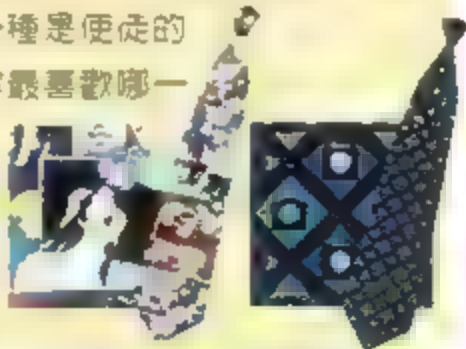
## 原畫集

其實《新世紀福音戰士》的原畫集已經出到眼花繚亂的境界，讓人搞不清楚到底有幾本，而這次共三卷的 Groundwork of Evangelion，再度收錄許多令你意想不到的畫面，接下來還有劇場版原畫集讓你買到手軟，所以還是多多看緊你的荷包吧！各 3000 日圓、2500 日圓不等。



## 絲質領帶

共有兩種款式，一種是漫畫格式的樣式，另一種是使徒的樣式，你最喜歡哪一種？！各 9000 日圓。



## 綾波 零 1/6 比例人形

根據了解，新世紀福音戰士裡面最受歡迎的角色就是綾波 零。她的話不多，但應該所塑造出來的強烈性格讓她成為許多人的偶像。而這套特製的人形是以《脫衣補完計畫》中某一幕為原型而下去製作，限定 18 歲以上的成年人才能夠購買。



## 故事書組合

美嬌夢工廠 遊戲中出現的故事情節全部收錄在這裡面，而這套組合價值不凡，因為是會員限定，所以叫價 12000 日圓。



## T-shirt

可愛的人物穿在身上，走在路上會相當引人 注目喔！共有三個款式，各 3000 日圓。



## FLCL 資料集

因為 FLCL 大受歡迎，所以推出了對應 Win95/98 的資料集，裡面有特製的桌布與三個螢幕保護程式，這是 Gainax 會員限定的商品喔，一般人還買不到呢！會員價格 1500 日圓。



## 特製記事本

共有四組記事本，因為也是會員限定販售，於是價格非常高昂，一組 2000 日圓，會員價格為 1800 日圓。



## 電話卡

一組兩張電話卡，每張的人物都是不同的，都是《美嬌夢工廠》裡面出現的角色，一組各 2500 日圓。



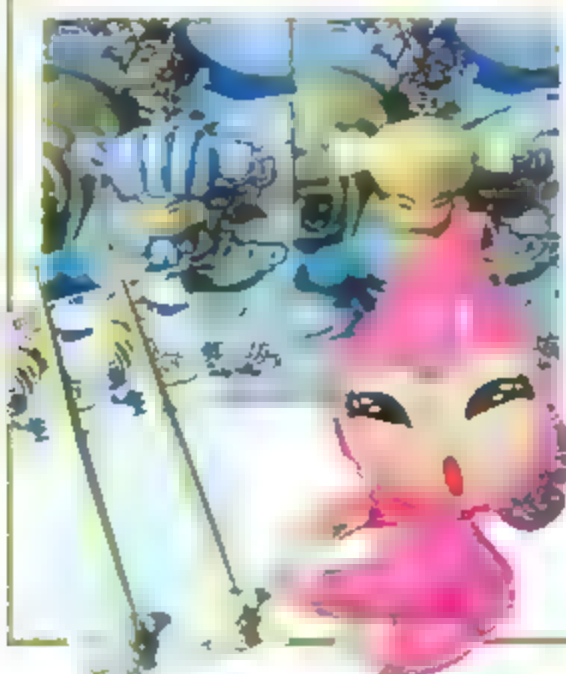
## FLCL 週刊

這套青春熱血的動畫，雖然相當無厘頭，可是受到許多學生的喜愛，所以這個特製限定的週刊也非常搶手。1500 日圓。




## 餅乾夢工坊 卡哇伊吊飾組大放送

在精品的部分，我們也有好康的要送給國民喔！由松崗電腦在台代理推出的「餅乾夢工坊」，相信遊戲中非常可愛的人物，一定讓國民愛不釋手吧！現在我們將提供一百組遊戲中的人物的造型吊飾來提供給國民抽獎，喜歡的國民可千萬不要錯過喔！在國民戶口調查表中勾選：餅乾夢工坊吊飾組抽獎一欄，就可參加抽獎喔！







# Dream Quest

## 魔幻騎士

### 狂銷熱賣中


NPC 小組首部 RPG 大作



出秘連連的時空之旅

錯誤百出的甜蜜相遇

真愛與勇氣的浪漫傳說

- 
- 遊戲風格 輕鬆浪漫的愛情冒險故事
  - 劇情特色 多線劇情引爆張力，16種精采結局等著你
  - 戰鬥系統 ATB Plus | 戰鬥系統，樂趣無窮
  - 特技系統 每個角色都擁有獨特的技能系統
  - 捕捉系統 捕捉怪物，用來供奉、強化裝備、迴轉現金
  - 強化系統 用怪物打造屬於自己的超強裝備
  - 召喚系統 召喚出魔神為自己作戰
  - 供奉系統 看誰能培養出最強大的魔神
  - 變身系統 全體融合變身成神魔，威力超凡
  - 機關系統 關卡、機關眾多，不再只有漫長的迷宮



大宇資訊股份有限公司  
DAEYU ENTERTAINMENT INC.



# 大富翁5 PLUS

現金版之豪華升級



大五 plus

大五

大四

原價 850

大五 plus

大四

原價 350

新角色

新音樂

新地圖

新玩法

貼心的遊戲操作

活潑的畫面呈現

!! 本遊戲需配合大富翁五主程式使用

華人遊戲 · 盡在大宇



大宇資訊股份有限公司  
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

TEL: (02) 8226-5677 (代表號) FAX: (02) 8226-5611 服務專線: (02) 8226-5655 <http://www.softstar.com.tw>





# 哥薩克

征服與榮耀  
中文版

體驗中古歐洲著名的戰役，  
超越連線即時戰略的極限！  
一套足以取代當今所有即時戰略  
遊戲的經典鉅作！

中古歐洲有許多的國家及民族在此時興起，衰敗，  
現在，你有機會帶領多達幾千個單位的軍隊投入各  
場戰役中，實際體驗身為戰略家的實力。

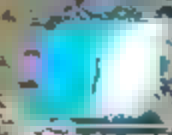
高達八千個獨立單位移動的驚奇畫面，加上一個全功能的  
3D地形，  
提供的點數最少64萬，轉動時創造出平滑的3D動畫效  
果。  
16個戰爭的國家，每個都有其真實的一面，如當地特有的  
經濟貿易、科技上的差異等等。  
軍隊陣列可以選擇排成直線、方形、或密集陣列，還附有  
軍官及鼓手來有效操控軍隊的行動。  
龐大的等級制度，多達300種級別。  
創新的經濟系統，擁有六種資源：食物、木材、岩石、黃  
金、煤炭以及鐵礦。  
濃縮十七及十八世紀兩科技革命時代的發明，  
可以俘虜敵國的百姓及建築物，改造成自己的殖民地。  
超過85個任務及戰爭，包含戰役、指導任務、單獨任  
務、歷史上的著名戰役（三十年戰爭、七年戰爭、以及北  
方戰爭）、及隨機地圖編輯器。  
包含一個戰爭的大百科全書，作戰單位及相關年代的科技。  
連線多人模式最多可供八個玩家同時進行遊戲。



## 千軍萬馬·奔騰上市！

全球專業媒體一致好評：

- 只要是RTS迷，就不該錯過「哥薩克-征服與榮耀」！  
—April, 2001, PCZONE Award For Excellence
- 「哥薩克-征服與榮耀」將讓你有賓至如歸的快樂！  
—April, 2001, PC GAMER
- 「哥薩克-征服與榮耀」已重寫RTS的規則！  
—April, 2001, Game of the Month
- 「哥薩克-征服與榮耀」有最棒的繪圖表現！  
—April, 2001, PC Strategy Games



大宇資訊股份有限公司  
BIG FISH GAMES  
BIG FISH GAMES ENTERPRISE INC.



（附贈CD）

# 天使 心之協奏曲 演唱會

COME ON!!

和我們一起體驗一段充滿  
夢與希望的冒險之旅吧!!



## 大好評熱賣中

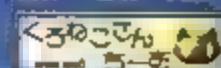
感謝來電優惠全線由

野崎浩元贈天



急絃快搖電吉他，市價8000元，  
特價3990元(未稅、不含運費)  
查詢及訂購電話：(02)-2383-0202  
永平安樂器有限公司 黃小姐

製作・著作



CGO

大宇資訊股份有限公司

廣告及宣傳品，請勿隨意與他人分享

大宇資訊股份有限公司



在加

一道光芒的引導下

眾多的星族在夜空中舞蹈

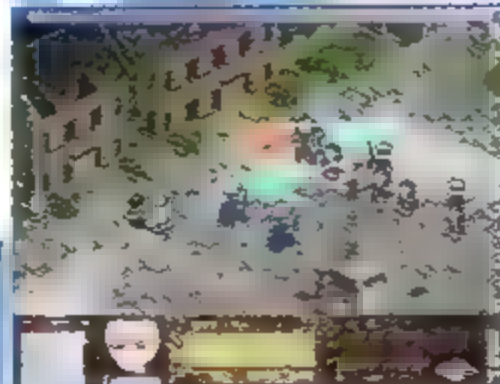
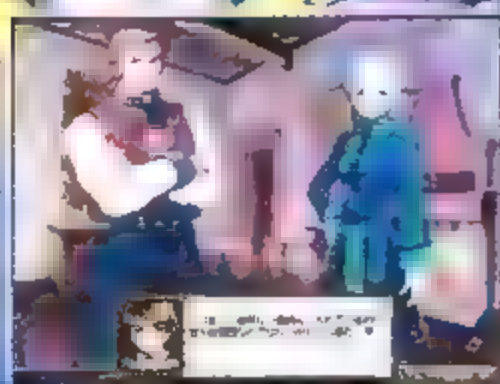
星紀 1543 年的初春，希珮伍絲姊姊的亞露西奧妮的長女緹露被綁架了。  
這事件是因為在近幾年來沙特立德為延伸其勢力，以致於警備隊與國教系  
教團發生多次衝突，而牽扯到的綁架事件。  
身為警備團團長的希珮伍絲，作出了以武力搶救外甥女的決定 ....



# 北斗 極星

The two stars in the Big Dipper a line through  
which points to the North Star.

POINTERS



研發 製造

**KOGADO**  
Software Products

(株) 工画堂スタジオ

© 2001 KOGADO STUDIO INC

000

大宇資訊股份有限公司  
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

代客 02-8226-5677 本報 02-8226-5655 www.softstar.com.tw

(C)2001 KOGADO STUDIO (C)2001 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. (Chinese Version)

ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

以上所引用之商標、圖片及產品名稱，皆分別屬於各註冊公司所有



全世界唯一能讓你建設文明帝國、征服世紀

# STRONGHOLD

# 帝國城堡之戰

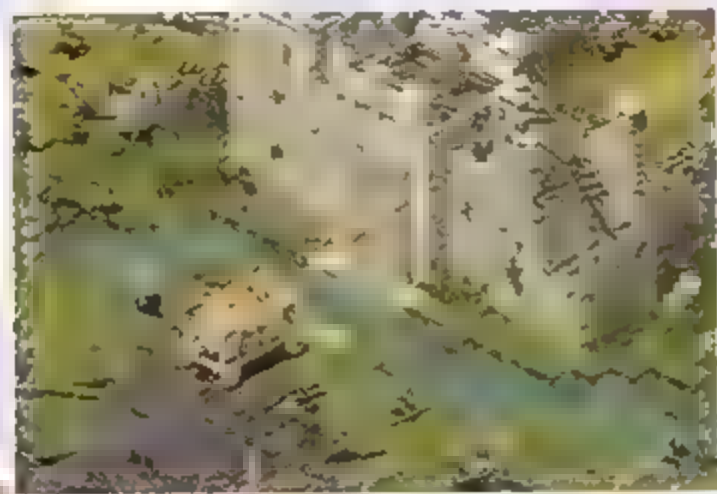
玩膩平原戰了嗎？  
城堡攻防激烈開戰！

© 2001 Take 2 Interactive Software, Inc. All rights reserved.  
STRONGHOLD and STRONGHOLD: Empires at War are trademarks of Take 2 Interactive Software, Inc.  
Godgames and Godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc.  
All other trademarks are the property of their respective owners.

以上所引用之商標均為註冊商標，分別屬於各註冊公司所有



# 帝國的即時戰略—“危城之戰”，攻防開始！！



## 英文版大好評發售中。

中文版即將上市敬請期待

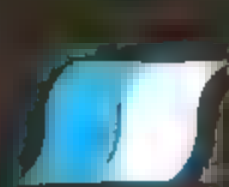
超過30種類型的城牆、城塔和反攻城的裝備

50種不同的建築物。

大規模的部隊類型，可佈署攻城及反攻城部隊。

管理城鎮，維持各個村莊的資源和經濟平衡。

修復受損的城牆、城塔。



總代理  
**大宇資訊股份有限公司**  
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.  
代理熱線: 02-8226-5677 客服專線: 02-8226-5656 [www.softstar.com.tw](http://www.softstar.com.tw)



# 三國英雄再起風雲

文臣武將—諸葛亮、司馬懿、關羽、張飛等 80 名將  
戰場馳騁—赤壁、荊州、祁山、五丈原等 36 個戰場  
奇謀妙略—妖術、仙術、刺客、瘟疫等 36 計  
合縱連橫—提供線上聊天，輕鬆實現遠交近攻



# 三國風雲會

three kingdoms card

一套樂趣無窮的三國卡片遊戲

中國傳統水墨畫風格

大字資訊進軍三國題材遊戲第一彈



- 全新水墨風格，多采多姿的“三國時代”。
- 全新人物設定，活靈活現。
- 多樣化的卡牌設定，包括軍令、技能、防禦、及同盟關係等等。
- 從2人到7人，三國人物多少都會進入其中，不論你是忠臣還是奸臣。
- 即時的天卡功能，是傳統三國的一大特色，交鋒時刻充分展現出來。
- 中國古老的水墨山水畫，在遊戲的同時更可以感受中國美術的博大精深。



大字資訊股份有限公司  
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



在古日本封建時期的奇幻世界中，龍族、蓮花族、蛇族與猿族紛紛崛起於江湖中，龍族的暴力美學、蓮花族的魅惑、蛇族與猿族的殘暴攻擊，將讓你盡展招架之力，指揮威力強大武士的你，如何對抗鬼符魔法師和神出鬼沒極度危險的惡魔獸？這一切的挑戰即將撲向你。

立即體驗



英文版搶鮮上市，中文版敬請期待

全新型態的即時戰略遊戲：全 3D 的遊戲引擎及可活動的 3D 遊戲視角，獨特的戰鬥和資源收集方式

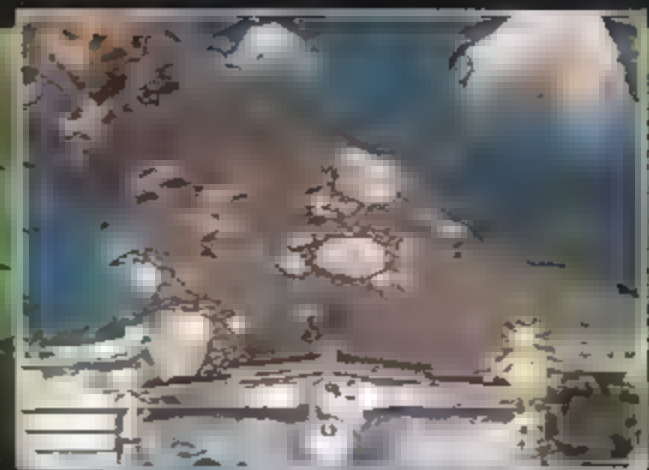
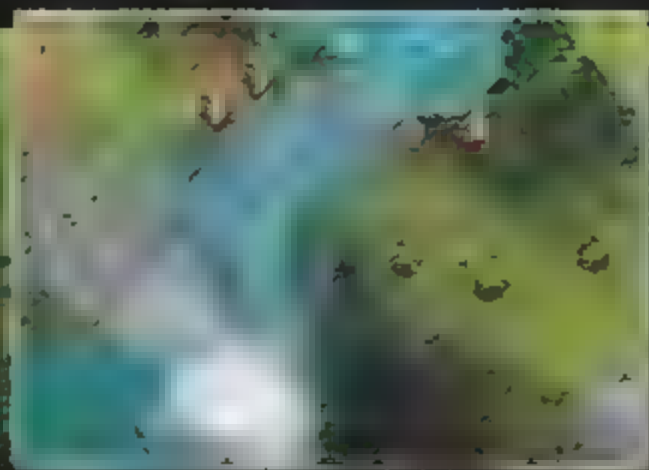
2001 E3 展中贏得眾多遊戲中脫穎而出擠進前三名遊戲，2001 ECTS 展上被比喻為 "Warcraft III" 魔獸爭霸 III 的強勁對手

最佳新型態即時戰略遊戲——PC Gameplay

"決戰江戶" 將讓玩家體驗不同於即時戰略之遊戲——Strategy Player

決戰江戶如果沒有比魔獸爭霸 III 好，至少和它一樣好——Game Spot.com

獲選 E3 中最佳即時戰略遊戲——IGN.com



SoftStar Evolution 4 顆半星評鑑



LIQUiD  
ENTERTAINMENT



CRAVE  
RELIVING THE BEST

Ubi Soft



大宇資訊股份有限公司  
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

(C)2001 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.(Chinese Version)  
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. 以上所引用之商標、圖片及產品名稱，皆分別屬於各註冊公司所有。



# 裝甲騎兵 再起戰端

你必須在全新的四場戰役中，單槍匹馬，再次證明你的英勇！是否可以成功，將裝身於蒼茫的秋景中，並且在嚴苛的地形沙漠環境下生存下來！裝甲騎兵資料片——不朽功勳，所帶來的30種全新單位，絕對讓你大呼過癮！全新的地圖與任務，讓你可以隨時隨地的創造屬於自己的戰役。

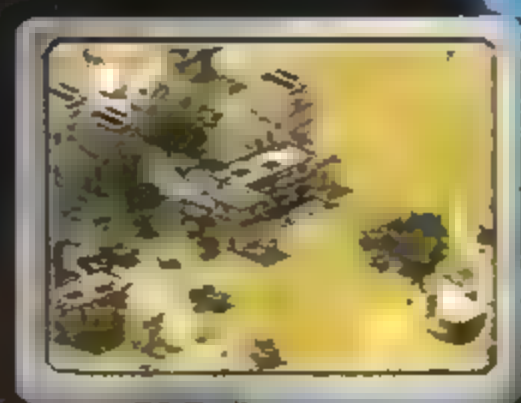
## SUDDEN STRIKE

裝甲騎兵資料片

### 不朽功勳

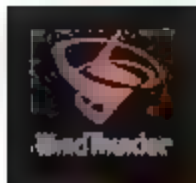
中文版 即將上市

7 個單獨任務  
支援 GameSpy  
超過 30 種新的單位  
地圖與任務編輯器  
改良過介面，速度更快  
包括全新的多人連線遊戲  
讓你來挑戰



大宇資訊股份有限公司  
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.  
TEL: 02-2718-1000 FAX: 02-2718-1001





2002 January



# 英雄之歌

## HEROINE ANTHEM

<http://ha.windthunder.com>

WindThunder®

製作發行

風雷時代股份有限公司  
WINDTHUNDER ERA CO., LTD

台灣 台北市 104 民生東路一段四十二號四樓  
TEL 886-2-25231805 FAX 886-2-25434209

台灣地區總經銷

第三波資訊股份有限公司





# 完全國人自製RPG再次席捲而來!

風雷時代創業代表作 改編原創劇本「聖女之歌」長篇冒險故事

歷時兩年、耗資千萬、風雷原班人馬銳意製作!

真：風雷式魄力美學

真：風雷式場景美學

真：風雷式原創美學

一片沒有被神明原諒的汪洋 一群為生存掙扎奮鬥的人們，  
祈求獲得救贖的心靈 為真愛上天下海的冒險旅程  
一波波撼動天地的幽藍年代是被神寫定的結局，還是忽明忽暗的人性？  
「風雷時代」創業代表作「聖女之歌」2002冬季帶你沸騰穿越！

聖女之歌  
HEROINE ANTHEM

聖女之歌官方網站初登場!!

立即上網 <http://ha.windthunder.com>



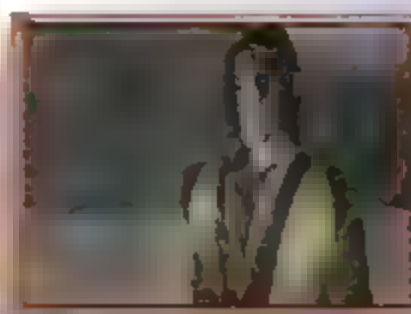
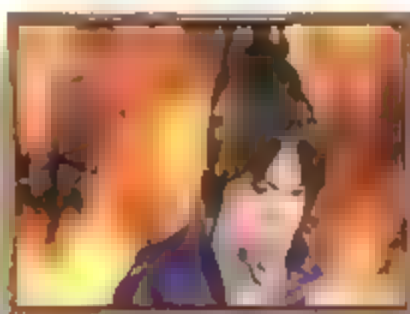
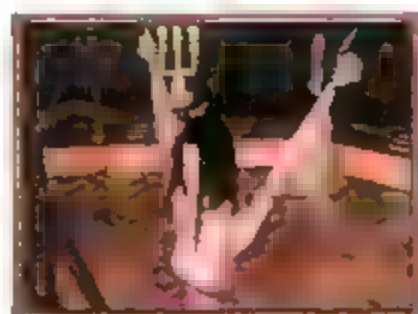
# 霸王別姬

氣勢浩蕩的**英雄霸王**  
 千嬌撫媚的**紅粉佳人**

恆古傳奇譜成淒美感人的樂章...

◆感人的劇情發展

忠實的呈現秦末史實、真實考據當時的民俗風情



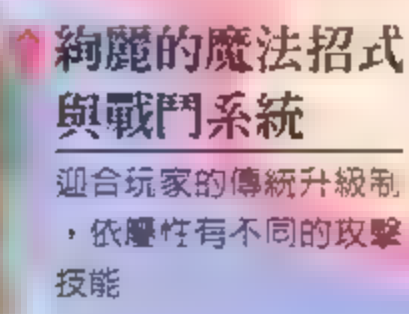
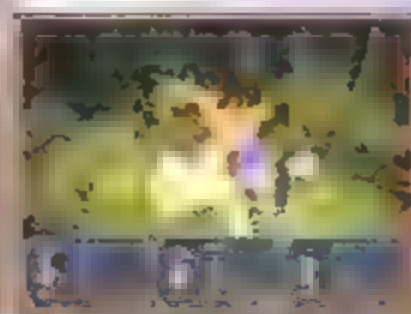
◆淺顯易懂的對話和多重分支劇情

沒有古文般的深澀、隱藏性的劇情等你來發現



◆精美的地圖與龐大的道具系統

獨創地圖「自動尋徑系統」，200種以上的道具應用



◆絢麗的魔法招式與戰鬥系統

迎合玩家的傳統升級制，依屬性有不同的攻擊技能

**12月**帶領著您的目光面臨未知的驚豔!





## 項羽

一個傳奇性的霸王，因家仇國恨，抱著推翻暴政的信念走上廣結俠義之士的歷險旅程。特別參考原作故事，採取史書中所描述的風俗民情，完整呈現秦朝末年楚漢相爭的史實背景，搭配淒美的愛情故事勢將傳誦百年而經久不衰。



# ぱらパ2

這間速食店既然是以南極為主題，在制服的設計上就顯得相當有趣，竟然是企鵝的模樣。真希望在我們國度裡，也能有一個這麼類似天堂的地方。

吟遊詩人 寇帝朱

STUDIO B-ROOM

作業系統 Jwin98 Me

價格 ¥7800

票

評價

遊戲類型 ▶ TBL

## 該貫徹初志還是隨順願望呢？

不知各位還可否記得，在去年初曾由STUDIO B-ROOM推出一部相當特別的小說形式作品，內容描述主角與一牆之隔的公寓鄰居、八房家母親女兒——人間錯綜複雜的戀愛關係……是的，就是這部曾讓人傷心難過、嘆得



▲ 主角那嘴怎長在臉頰上！繪圖時的疏忽……

著卻玩不著（這點容後再敘）的異色小品——《ぱらパ》。而今，這一門忠烈（？）的八房家終於又回來了！

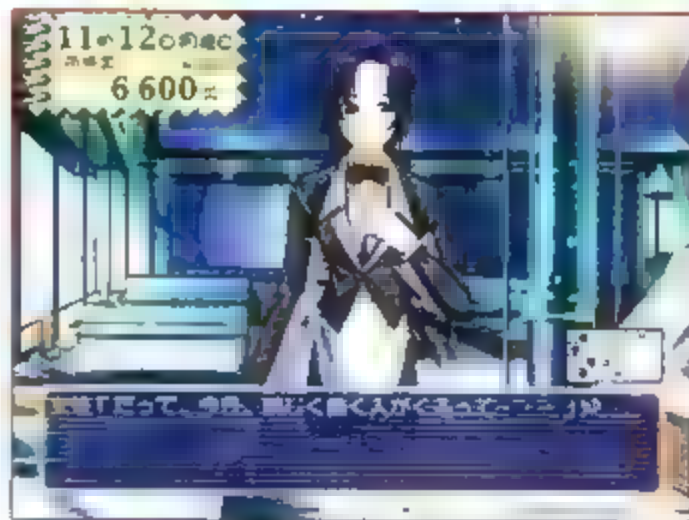
基本上劇情仍承襲著前作中複雜的四角關係，話說主角急於想突破這個現狀，於是準備邀約「準女友」八房林檎來場聖誕夜之約。偏生林檎的死性子就同從前一樣，仍舊是以社團活動為第一優先，因此婉拒了主角的邀約。不甘心吃閉門羹的主角於是將目標轉向「準女友的媽」八房桃子，並承諾在聖誕夜要送給桃子最豪華的禮物來討她的歡心。為了達成這個目標，咱們這位不挑食的主角於是開始在以南極為主題的速食店打工，在為期一個月的期限內，展開資金掙奪大作戰……

## 最不像續篇的續篇

有什麼會說這是一部「最不像續篇的續篇」呢？很簡單，因為除了基本人物與劇情架構外，這部作品的表現方式實在是與前作天差地遠，甚至足以讓玩家感到錯愕！如前所述，各位知道在前一集中採用的是電子小說



形式的AVG，而到了這部續篇裡，遊戲進行的方式竟然給改成了「魔法方塊」！而既然主角是在速食店打工，那麼「方塊」自然是給改成客人所點的一盤盤食物，玩法就如同一般的魔法方塊一樣，只要堆疊同類型便可消去，因此只要消去的數目愈多，所能得到的報酬也就愈多。比較特別的一點是，在這裡的唯一限制只有時間，因此就算滿到屋頂也不會立刻結束遊戲；同時還有對手會同時出現競爭，若是輸了，自然相對Bonus就會減少許多囉。附帶一提的是，除了故事模式之外，本遊戲也是容許同時二位玩者進行對戰的哦！



▲ 開始工作囉！



▲ 熱愛社團活動的林檎



也可以兩人對戰唷！



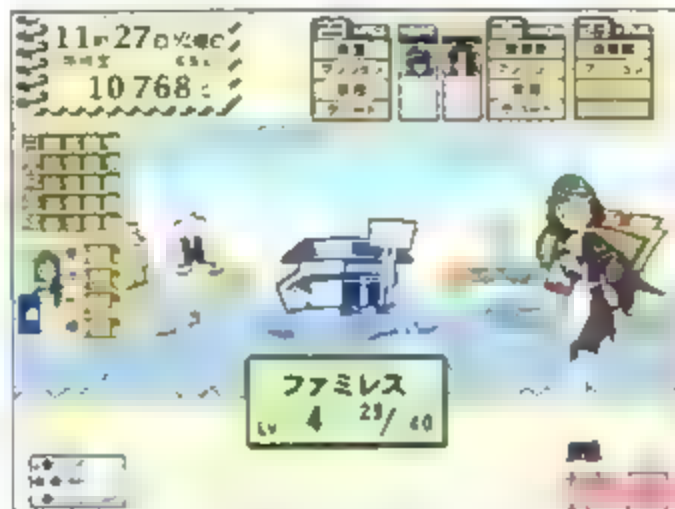
▲ 魔法方塊式的打工方式



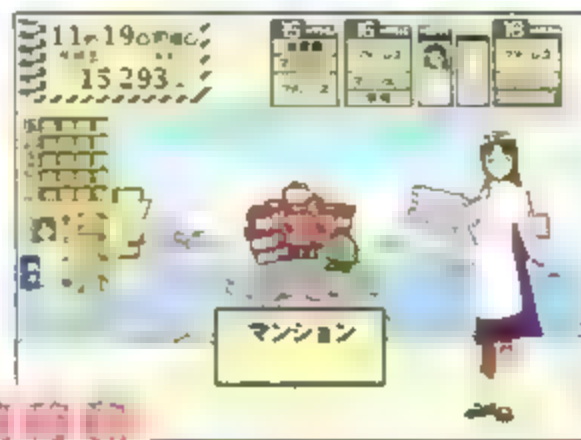
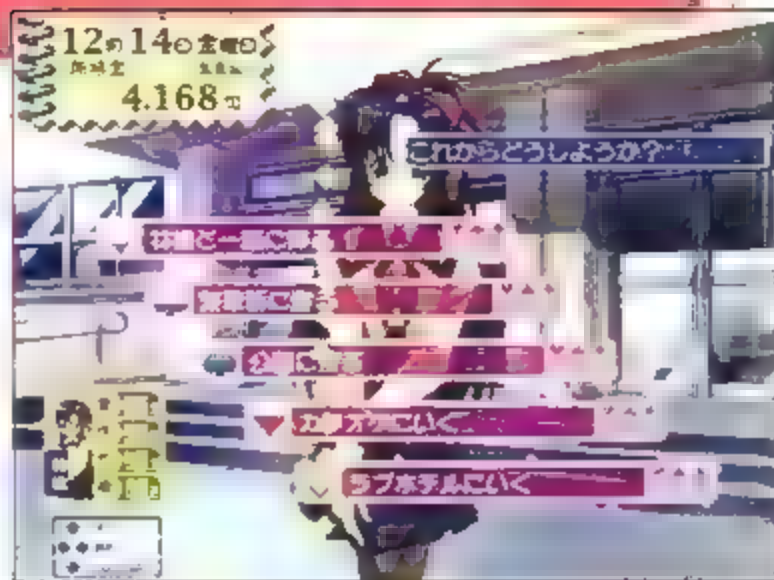
## 革命性的操作方式

常聽說許多遊戲以「鼠走天下」為號召，但若單要以滑鼠來玩方塊類型的遊戲，那可真是強人所難了。當然，玩這類型的遊戲支援搖桿當然是必不可少，但在搖桿之外，本遊戲還設計的一種更酷的操作方式，那就是從頭到尾就只要用鍵盤上的四個方向鍵就能夠徹底的盡情遊戲。比較特別的是在AVG模式中，玩家可用左右鍵來作選擇肢，而上鍵是決定，下鍵則是快轉。同理在系統選單中也是一樣，上鍵是呼叫；右鍵是儲存；左鍵是讀取；至於下鍵則是更方便的Quick Save。就如在《溫泉de桌球》

中只用鍵盤右方的數字鍵一樣，由STUDIO B-ROOM所設計出來的作品，總是能在力求畫面的炫麗表現之外，尚顧及了使用玩家的便利性。



地圖的移動



▲ 劇情的分歧選項還挺多的喔！

## 新舊角色之間的抉擇

當然啦，讓大家沒事玩玩方塊，不過是另一種遊戲的表現形式，大家真正關心的應該是，劇情還會有什麼樣的新發展吧。很可惜的，本作雖名為續集，但事實上也不過是多了幾張圖讓大家瞧著新鮮而已，於劇情上，



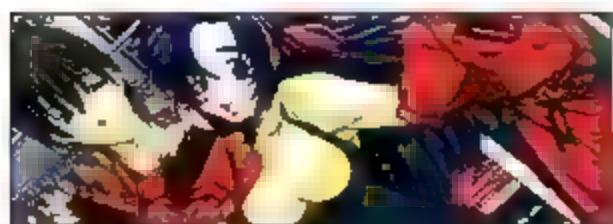
▲ 這就是可以提昇屬性的選項

可說是完全沒有新的突破。不過既然舞台已走出了前作唯一的八房家公寓來到速食店，那麼勢必有新角色的登場囉！一點沒錯，在本作中新增了深月與葵兩位打工的夥伴以便讓主角更花心，不過在本作中角色的攻略則是更形困難了，因為在本作中尚設定了愛情、信賴、情欲、與機嫌等四種屬性的最低門檻。玩家在每次的行動選擇中，都可以選擇提昇某項屬性的選項，至於那些無法選取的選項，就是未達上方所標示的最低限了。其中桃子的攻略尤為困難，筆者每次好不容易指數合格時，通常也都是時限即至，因此給各位的建議是，絕對要善用每次提昇屬性的時機喔！

## 不負眾望的聲光表現

在前作中優異的聲光演出效果就曾讓許多玩家為之啞口，而本作仍承襲了STUDIO B-ROOM一向拿手的華麗作風，更特別的是，本作也嘗試性地加入了在該公司官網上所宣稱實驗用的3D人偶，漫畫式的立體表現確實有種他人模仿不來的味道。

原畫與劇本依然是新井和崎與榮夢先生的黃金組合，其實這也就是《殼中的小鳥》、《雛鳥之戀》等名作

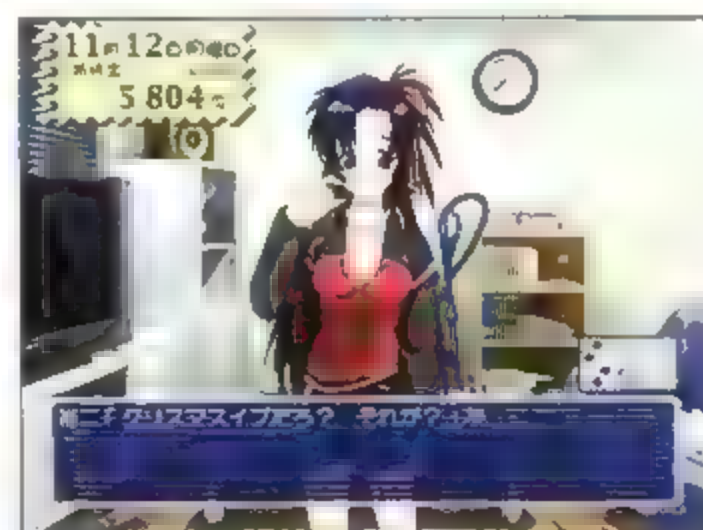


的相同班底，自然也是遊戲品質的最佳保證。遊戲依然採用800x600的高解析，配樂仍舊僅支援PCM音源，當然就還沒有語音的傳統也不能例外。

最後不得不提的是，前作《ばらバ》是日本遊戲中少數採用光碟與密碼雙重保密的作品之一（雖然還是魔高一尺，道高一丈），本作竟然連這點都照舊不誤，但為何就只用在這部作品，《溫泉de桌球》等他作就捨而不用，實在是令筆者無法理解。最後還是老話一句，真覺得它不錯，就請別吝惜您的荷包，以一己之力讓正版遊戲有更好的生存空間吧！



▲ 來去百貨公司買禮物囉！



▲ 聖誕夜的邀約被拒絕了……



▲ Y，怎會在這邊睡覺呢！





# 蜜柑

噫，或許哪天吟遊詩人開始不流浪了，改成專門來寫小說。看來寫小說比吟詩要有出息多了，就像最近有個同行寫了一部叫哈利什麼特的，還改編成電影、遊戲，真是令人好生羨慕呀……



吟遊詩人 寇帝朱

C's ware

作業系統：JWin95/98/Me/2000

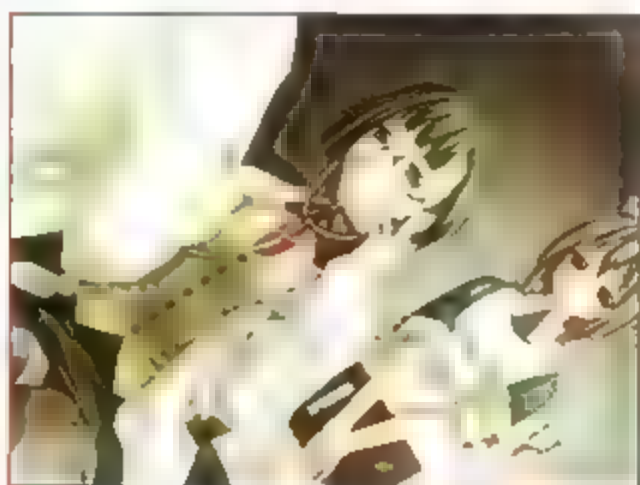
價格：¥8500

禁評價

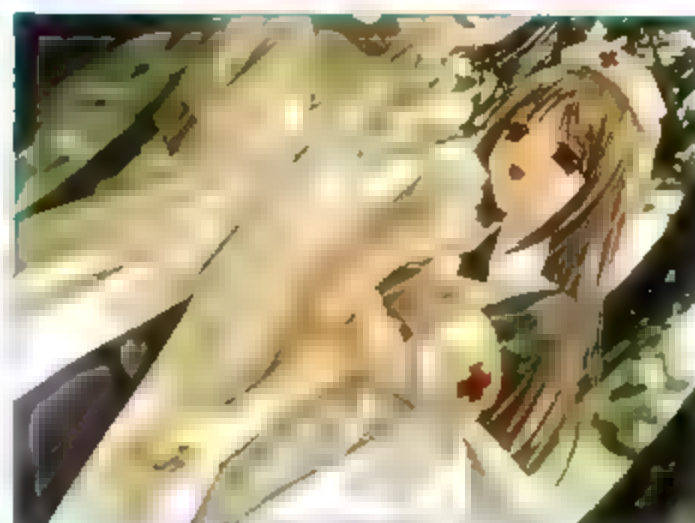
AVG

## 來自未完成小說的悲鳴

故事的主角，是日漸走紅的新銳小說作家——素。有一日，素經過一家名為「蜜柑屋」的古書店，裡頭那種似乎與時代已經脫節的氣氛深深地吸



引了他走入。店主是一位臉上包覆著繃帶的神秘男子，就在他令人不適的目光注視下，素察覺到架上那本是由自己所執筆、未成名前的投稿未完成小說——「虛構之器」。在確認過內容確實是出於自己之手後，老闆終於開口：「何不試著再加筆賦予它完整的生命呢？或許，會有讓你意想不到的事實發生……」，幾經思索之後，素終於買下了那本古書。就在那晚，素在翻閱之間，驚異地發現自己竟然被吸入了由自己所一手編導的小說劇情之中……



這護士看起來好像很迷糊的樣子……

## 讓玩家久違的酸甜感受

C's ware 這家深受玩家喜愛的多產公司，離上部作品算算脫離市場也有一年之久了。在這潛沉的一年之間，該公司一直未有新作發表，因此除了讓玩家擔憂之外，這部復歸後的



▲吃慢一點！又沒有人會跟你搶

作品也就格外地受到期待注目。《蜜柑》型態上仍是採用該公司向來專手的多視角式AVG，但何以會取名為《蜜柑》呢？就字面意義來看，《蜜柑（みかん）》其實就是日文普遍的橘子，但事實上當然不只是如此簡單，根據官方的說法是，橘子有著酸與甜的不確定性，與本作劇情相仿若；再者，橘子外形看似堅強，裡面卻經不起你我的招捏，就如同劇中人的性格。而筆者所要補充的看法是，因為這部遊戲其實是由一個獨立劇本交錯而成，就像一顆橘子裡有數個肉瓣一樣，雖然可以各自剝離，但讓它們統合起來，也才能稱之為《蜜柑》。



▲「……別亂抓！」



▲落水翻船還這麼開心……



## 在現實與虛無間的掙扎

基本上，這篇「虛構之器」乃是由二個故事所構成：分別是以感動為主軸的「在病床上……」、以恐怖為主軸的「怨毒之槐」、與情欲訴求的「虛偽之男」等一篇。在每一章節的開頭，玩者都可以任選一個主題來進行，但事實上這只是選擇故事進行的順序而已，三段故事仍會平行推進，真正會決定結局的，還是在於遊戲裡的分歧選項。

由於以世界觀各異的三段故事交錯進行，因此可能會讓玩者在劇情上覺得混亂；而遊戲裡登場的人物，也

會在各章中扮演各自不同的角色、相互關係也會有所變化，織就了這個現實與虛構交錯的迷宮。而玩者在小說裡所做的行動抉擇，也會影響到最後現實世界的發展，如此交雜錯綜、最後卻能以一本之道來收尾的劇情架構，確實堪稱絕妙！但在遊戲之中，也安排了一位主角筆下之外的角色存在，那便是長得與女主角希一模一樣、甚至連聲音都相同的謎般角色——麗實，由於她與希的正反相對性格，也為了各劇情間的平衡協調，憑添了不確定的要素。



▲ 另一個希？



▲ 瘋狂的杏潑灑著汽油

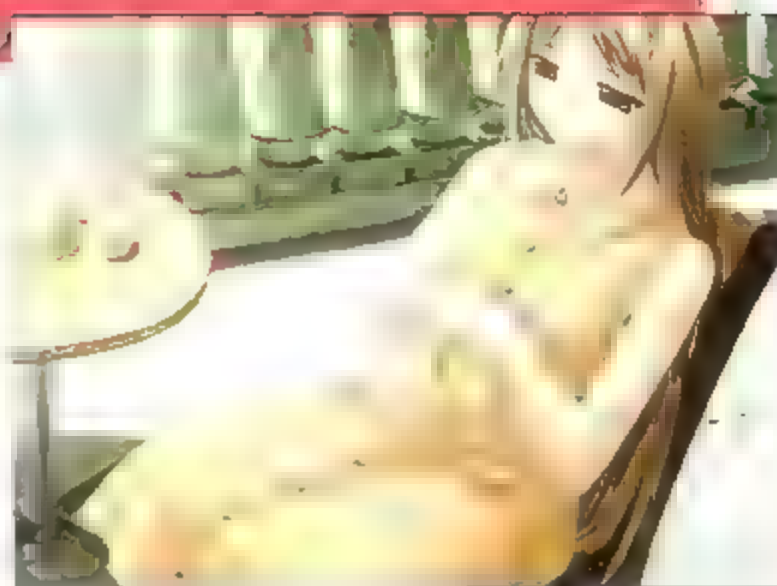
## 同來品嚐蜜柑成熟的甜美吧！

相對於遊戲中的三段獨立劇情，本遊戲同樣動用了伽達時繪、朱門隆與小熊秀男等三位編劇來分工，由此更可見製作小組在這部作品劇本上的用心程度。角色設定與串場則是由原先是C's ware二軍的「惡」先生來出任，看過在本遊戲裡的表現，相信各位也一致認為該公司確實沒有所託非人。同樣一個角色扮演各種不同性格的演出戲路，是本作標榜的一個特色，這點惡先生就將角色的個性與定位詮釋的非常清楚，其中筆者尤其喜歡的是「杏」這位角色，只可惜相對之下她的戲份似乎明顯偏少。

在配樂上支援PCM音源，曲風略帶玄冥之意，深沉悠遠的背景樂將這部作品的特色完全表露無遺，過真的音效更是足以讓您在夜深人靜、單獨遊戲時大吃一驚。此外，全程語音更是角色成功塑造不可或缺功臣，面對這部C's ware重返市場的作品或許剛開始仍會有所存疑，不過在玩完本遊戲之後，我想這般的疑慮是多餘的了。在此也推薦這個遊戲給喜歡C's ware的玩家，比起該公司以往諸多迥異的作品風格，這確是值得您探求的新新嘗試。



▶ 唔～你永遠是我的人了



▲ 不會吧！該不會我就是孩子的爹？

▲ 怎會充滿那邪氣的表情？



▲ 這到底是發生了什麼事？



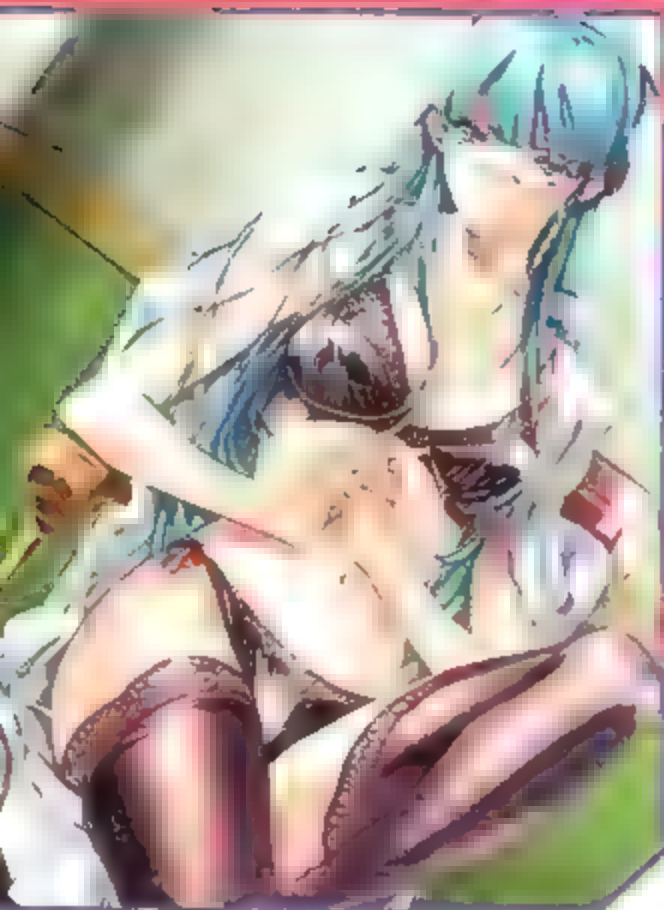
▲ 等下我喝的湯中會不會有煙灰呢……



◀ 非常優美動聽的琴聲

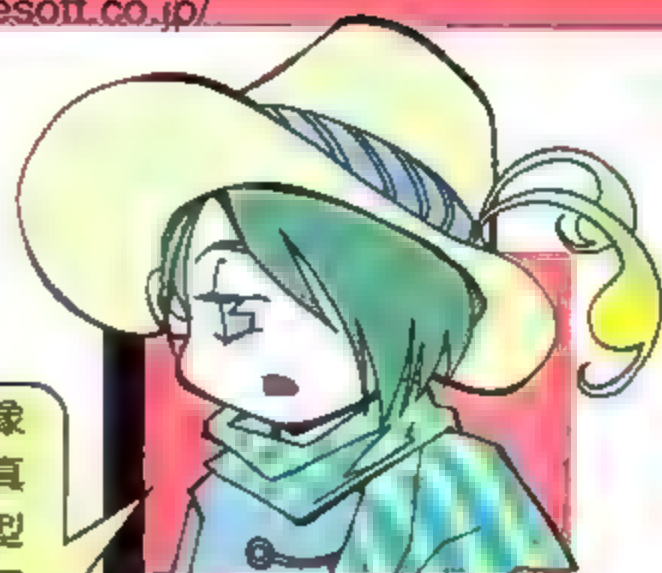






# 大惡司

呼～好久不曾有如此痛快的感覺了！玩這部遊戲將像著了魔一般，一旦開始就無法停下手來。Alice 果真不愧為 Alice，居然能想出得這麼有趣的遊戲類型來。等俺征服了才才，下個目標就是安德烈斯王國啦！呵呵～



吟遊詩人 寇帝朱

Alice Soft

作業系統 Windows 95/98/2000/XP

價格 ¥8500

藥

評價

遊戲類型 SLG

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

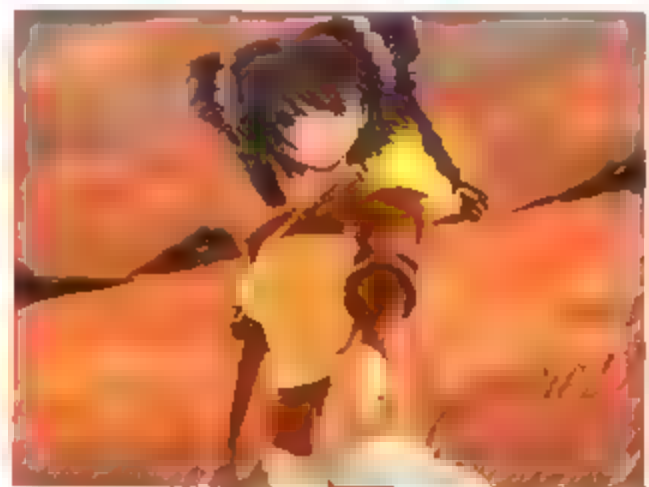
遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

遊戲時間 100 小時

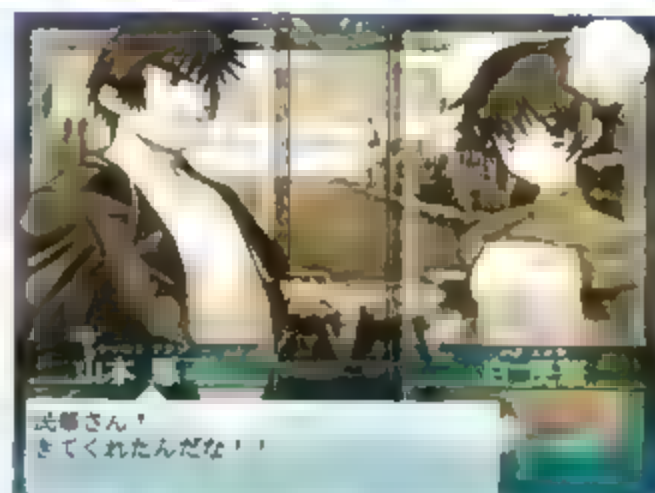
## 俺才是真正的惡中之惡！

信奉女性主義絕對至上的新興組織「威米」，開始展開對外侵略至今已五十年，在威米壓倒性的科學實力之下，全世界約有一半以上的土地都無條件臣服於她們的支配。對於她們的組織結構，一向都是滿布著謎團。她們的最終目的，至今也沒有人真正

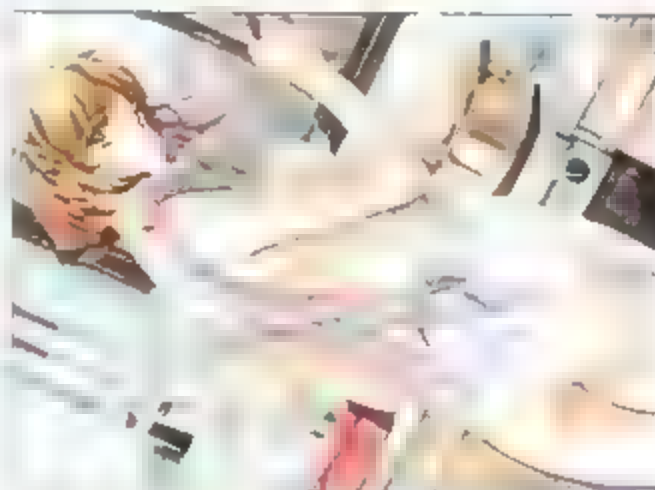


清楚。

這世界裡的二（日本？）國當然也不例外，而主角山本惡司，就是生於如此亂世下的一個男人。在曾經養育他的祖父山本一發所領導的組織「若芽組」解散之後，由原來祖父之妾市橋蘭蘭位登上組長之座。易主之後，尚不成氣候的惡司自然成為新勢力肅清異己的追殺對象。所幸山本一家命不該絕，惡司竟在這場爭亂中得虎口脫生，然或許他們也忽略了，惡司將是個為達目的而不擇手段的男人。而今，惡司終於回來了！只為實踐他再起的誓言。就從取得奉仕青年團作為起點，惡司開始一步步邁向征服才才（大阪？）的道路……



▲剛回到二的惡司，久違了多年不見的民華



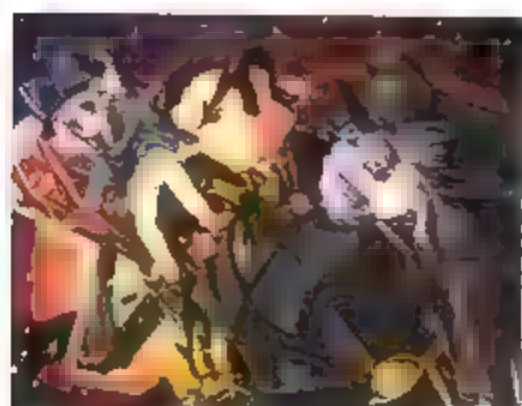
## 美少女遊戲的新境地

Alice Soft 總算祭出了真正殺手級的作品，甚至在該公司過去二年間的產品線中的所有作品，在這唯我獨尊的《大惡司》之前，都要為之黯然失色。事實上，以 Alice Soft 的開發習慣來說，通常都是手上握有著幾部企劃案同時並行，而《大惡司》之所以如此強勢，乃因其是 Alice Soft 創社以來第二部傾用全社人力合作的第二部作品（注意到了，是第二部？），其表現又怎能不擲地有聲？



這是發生在惡司周圍的記事表

在題材型態上，《大惡司》延續了 Alice Soft 所獨創的「地域征服型 SLG」，這又讓您想到了什麼？是了，就是該公司在 96 年時的不朽名作《鬼畜王蘭斯》！當然在世界觀與戰鬥系統各方面，《大惡司》作了更多的進化改良，但毫無疑問的，《大惡司》也將與《鬼畜王》一樣，再次改寫美少女遊戲的歷史！





## 以完全制霸為目標吧！

這部作品設計的有多貼心？從甫一開始的「新手教學模式」便可瞧出端倪，然其最大魅力，就在如同與《鬼畜王》一般，擁有最高的遊戲自由度！遊戲的最終目標既是要統一才全士，那麼在進行的過程中可以有各種手段，卻不能有永遠的敵人。遊戲中玩家所領導的惡司組除了要吸收所屬領地的民脂民膏之外，更要伺機向外擴張佔領，這也才是「地域征服型SLG」的含義。

除了訴諸武力之外，當然也可以懷柔招降，而先決條件則是，您手下需得要有些像樣的人才來幫您打天下。人才的獲得與養成在本遊戲中是

一門學問、也是絕大的樂趣所在，除了在戰敗的對手中捕獲，也會不定時有人前來投誠。然在組織急速膨脹之後，緊接而來便會是資金緊縮與短缺的問題。此刻可以跟銀行週轉，但是一欠得借足5000萬，還清了才能再借。財政在遊戲中尤其重要，特別是開始收入低下，還是借錢往外打方為上策。

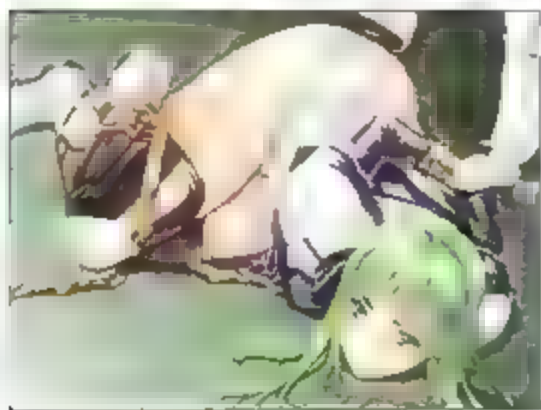
而在所屬的領地上除了收割外，也可以建設、並不斷地升級，當然最重要的，其中也有類似《鬼畜王》中的「後宮」存在，更過分的是，在本遊戲中還可以將宮中的女子們當作是搖錢樹喔！



遊戲的基礎教學講座，開始前可要好好學習一下喔！

## Alice 史上最華麗的演出

由以上簡短的說明，可知這部作品的内容決不只是單純的「佔領」與「攻防」而已，而是一個更廣、更深的全方面謀略經營。以如此龐大複雜的企劃設定，要讓筆者在這麼短的篇幅中介紹到遊戲中每一個細節，其實是有所困難的。這個遊戲的格局到底有多大？以筆者玩過只二輪來說，尚不敢下論斷，不過若加上其背後所隱藏的事件、人物角色等等，絕對會遠超越目前所知的任一款作品！單以人物來說，本作裡的主要角色就有100人，若再加上次要角色，那麼則會超過160人以上！這個數字，當然也已超過曾稱霸一時的《鬼畜王》。如此複雜的角色結構，設定與原畫當然不可能只由一人之力負責，而既是全社總動員，也就會有諸如MIN=NARAKEN、



嘻嘻！大部分的俘虜下場都是……

かれん、にりん……等幾位招牌級的原畫師同台競相角力的難得盛況出現。

音樂表現也很稱職，戰鬥時激昂的配樂教人熱血沸騰，中場休息時輕快的配樂又能讓玩者徹底放鬆每一根神經，在感官刺激的比重上可說是掌握得恰到好處。美中不足的，這部作品中並沒有語音出現，聽在出場人數這麼多的份上，也不好再多追究什麼了。

原版的彩色說明書相當的精美，詳載了幾個組織內人物的關係圖，後面還附錄了部分的遊戲設定原畫。與本期同時介紹、同日發售的《Pia Carrot 3》一樣，《大惡司》的預約特典也是一堆，但Alice分配給各家的贈品卻不盡相同，有人拿到的是人物撲克牌、有人拿到了時鐘，而筆者拿到的則是一個擺設觀賞用的玻璃盤，算是還不錯的了。最後要敬告各位看倌的是，從前錯過《鬼畜王》還不打緊，但這部《大惡司》絕對錯失不得別怪我沒先警告您，這個頭號睡眠殺手！



▲這列表中所顯示的是目前所擁有的部下，其中還有貓呢！



▲要賣之前可要先調教一番



▲惡司組的收支表







# Pia Carrot

へようそ！3

明知它或許會不如想像中的完美，但要拒絕這種系列名作的誘惑還真粉難。想像一下哪天《Pia Carrot》像「養老乃瀧」一樣開個幾百家分店怎辦？不是被黑錢黑到死？而哪天王國裡才會有分店呢？



吟遊詩人 寇帝朱

F&C-FC02

作業系統 Jwin95 98 Me 2000

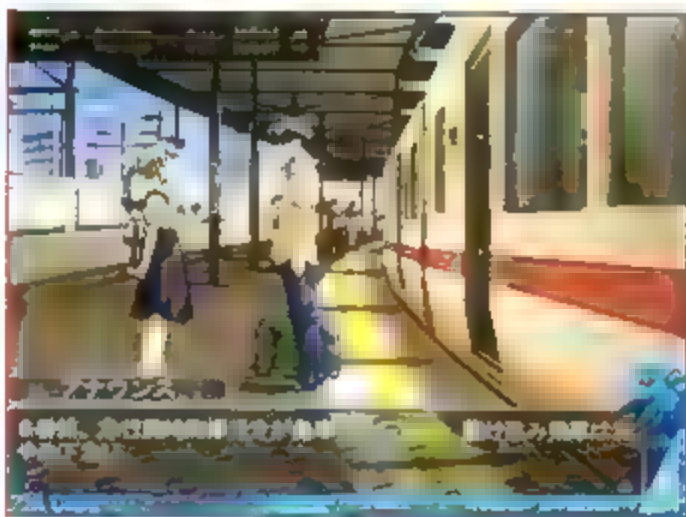
樂評價

遊戲類型 SLG

價 一 格 ¥9800

## 歡迎三度蒞臨紅蘿蔔餐廳！

向來有「Cosplay系」遊戲標竿之稱、先後移植至各類遊戲平台的超人氣作品——《Pia Carrot へようそ！》系列，終於打破了兩年以來的沉默，又有新作推出了！這回的舞台，是在度假村美崎海岸新開幕的



▲ 出發前往美崎海岸

Pia Carrot 四號店，不同於前幾家店的是，四號店因為鄰近海灘與自然公園，因此會有相當多的泳裝場景登場，自然是預期的。

本代的主角神無月明彦，原先任職於本店，因為突然接獲四號店開店的支援徵召，因此來到這個生疏的新環境。而本主角正是一代時曾出場的「神無月志保」（他現在已是三號店店長，當然也會在本作中小露一下臉）的親弟弟，因此在整個遊戲背景的設計上，是能讓老玩家感到相當親切的。至於遊戲目的就如同從前一樣，玩家必須在這餐廳舞台上自我磨練、經營自己的人際關係，並進一步與可愛的女服務生們，發展出一段屬於夏日的純純愛戀！

## 全新制服任君挑選！

談起這部作品吸引人的最大魅力，該當便是能讓玩家自由替換的制服選擇功能了。在二代推出時就曾舉辦過玩家票選決定的活動，至於這次則更誇張，乾脆就在官網上來個網路投票，於精心設計的十三件款式中選

選出其中二款，另一款則是由製作小組指定。當然隨著玩家選定制服的不同，遊戲進行時的情景氣氛也會隨之有微妙的變化哦！

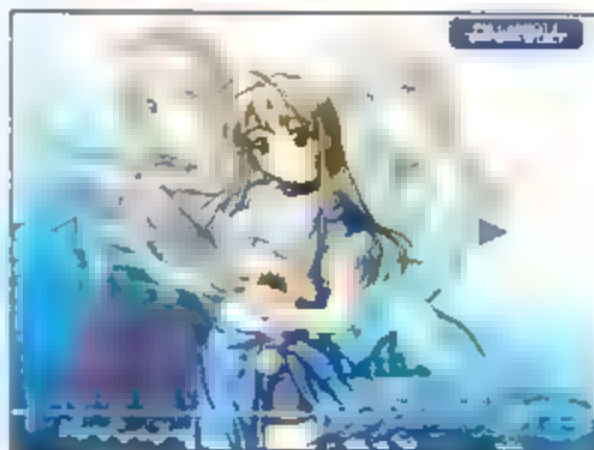
基本上遊戲進行的方式，與前二代都是大同小異，原先筆者還有所期待本代裡會有斬新的遊戲要素加入，但事實證明了……《Pia Carrot 3》就真的只是《Pia Carrot 3》，別做太多聯想。遊戲從主角排定自己的工作行程開始，工作時間分成午前與午後，剩下的便是自由活動與自我鍛鍊的時間。若是沒有辦法掌握到其他女子的工作排程，那麼就很容易漏失掉重大的事件，這些點與前作均同。



▲ 如何？我穿上這衣服美吧？



▲ 這是慶祝我到來的歡迎會嗎？



制服選擇畫面



▲ 怎麼全身濕答答的？





## 煥然一新的原畫陣容

筆者不得不老實直言，當初《Pia Carrot》之所以能夠走紅，負責擔當原畫的甘露樹與みつみ美里先生之精湛演出表現，實該居功至偉。怪只怪當時的Cocktail Soft(今FC02之前身)太不爭氣、留不住人才，讓他們投靠到Leaf的陣營裡頭去。但無疑《Pia Carrot》的名號已打響，這塊金字招牌擺著不用又未免可惜，因此決定推出二代時，卻也不得不作臨陣換將之舉。屈指算算Cocktail麾下堪用大將還剩得幾人？而能與《Pia Carrot》系列作品風格相搭的，大概也只有以《With You》一作成名的橋本夕先生了吧。事情就

此拍板定案，一直到最新開發消息公佈時，才知道原來又殺出二位程咬金，一是新人蓮見江蘭、另一位則是漫畫家鈴平ひろ。個人猜想Cocktail應該還是想走回原本的創作路線，並試著看能不能順勢將其他二位也一併捧紅。至於本作中的表現到底如何？筆者也只能說，對於新接觸本系列作品的玩家，這是絕對OK的陰試；但對於老玩家，那麼不玩也罷，因為在本作中不僅見不到新意，對於這種極力刻意模仿的風格，終究還是貌合神離。就如同當初所猜測，遊戲中比較能看的，大概還是只有橋本夕的原畫了吧。



依舊仍有可愛的動畫演出哦！

## 確實有料的初回限定版！

在聲光表現上，本作依然保有該系列的優良傳統，無論是在主題曲、配樂、語音上，都有水準以上的演出表現。比較特別的是在系統設定上，這回多加了水波、曇氣、日光與街燈明滅的特效可供選擇，玩家可依電腦速度選擇開啓或關閉。筆者感到比較訝異的是，現在已經是2002年的winXP主導作業系統，本作所使用的竟然還是256色的圖形，好個FC02，算你狠～

本遊戲一共分為三個版本，分別是初回限定版、先行版與普通版。筆者所拿到的是初回限定版，這應該也是大家最感興趣的吧，因此後面二者也就不多解釋。FC02八成是看準了這次能撈到不少油水，因此定出了9800日幣的超高價，在包裝內附贈了一本設定原畫集、滑鼠墊與一張收集卡。但請注意，這只是包裝內的，包裝外卻更豪華！原來，只要是在日本當地訂購的，都可以再拿到額外的特典，更絕的是，每家的贈品都不太一樣。有人拿到的是馬克杯、抱枕，而筆者所拿到的是一張電話卡、紙袋與音樂CD。更令人豎起中指的是，在遊戲包裝上竟然還直接標明了A、B、C三種號碼，分別代表裡面二種不同的CD盤面圖樣，筆者拿到的是B，但該不會有人三種都買吧……不禁打了個寒顫。最後，我想大家的疑問應該都是，那麼到底值不值得投資？以個人立場來看，若您買來只是為補架上的第二個空缺，那就花吧；但若當它是部神級的遊戲來收藏，請再三思，或許它並沒您想像中的優秀。



兩個女人間的戰爭……



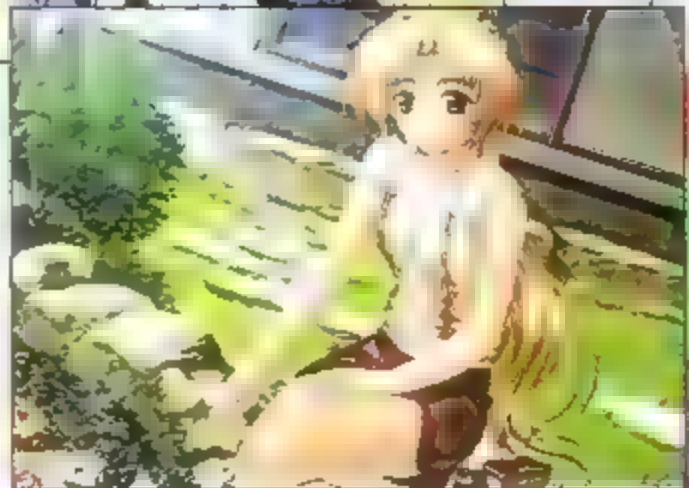
▲ 耶～贏了選美比賽～y



▲ 一臉稚氣的代理店長——朱美



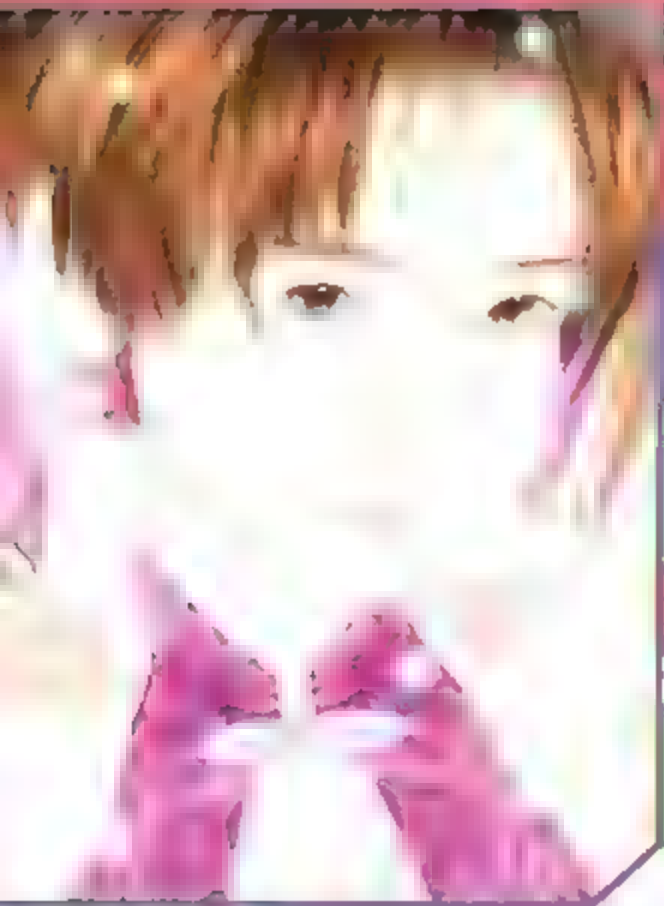
▲ 這杯子你覺得好看嗎？



擦防曬油的時間又到了！







# 監禁~PLUGINTYPEX 千雨脫出!

什麼?!不是才剛剛玩過《監禁~Requiem Hurts》這款遊戲嗎?這有什麼好大驚小怪的?且睜大您的眼睛瞧清楚啦!以下所要介紹的,正是 ILLUSION 公司不久前方推出的大人氣作品《監禁》的唯一官方資料片《千雨脫出》!

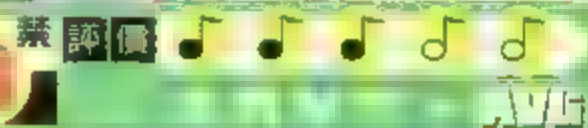


吟遊詩人 寇帝朱

## ILLUSION

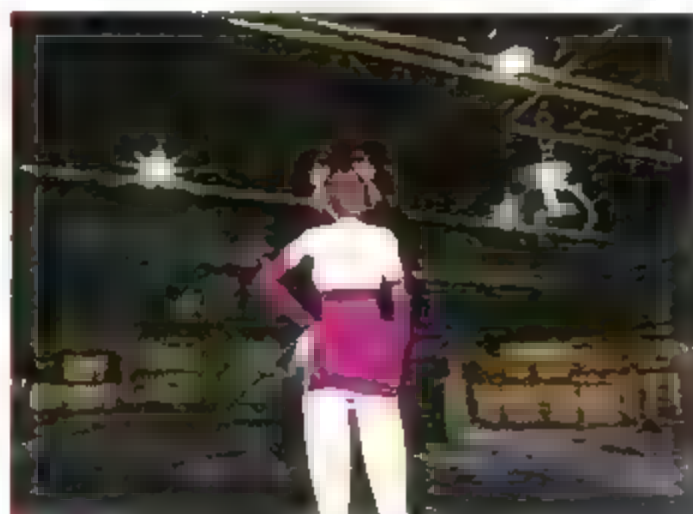
作業系統 Jwin95 98 Me 2000

價格: FREE



## 本篇報導絕對獨家!

或許您會感到錯愕,何以在媒體雜誌上從來就沒看過這款資料片的報導呢?其實原因很簡單,因為這並不是一款正式對外發售的作品!原來這是 ILLUSION 公司為慶祝《監禁》這款遊戲販售數量超過 X0000 套(註:X 乃官方數字,也只有他們自己心知肚



明)所設計的玩家回饋企劃第一彈!那麼要如何取得此一資料片呢?方法很簡單,只要你是原版的玩家(呢,看來這是本地玩家最高的門檻……),將包裝紙盒後的應募印花剪下(可是這麼一來便會損毀美美的包裝盒,筆者也是掙扎了好久……)貼在內附的回函明信片上即可。更酷的是,只要寄回就人人有獎喔~這也才是真正的回饋嘛!若您看到這則消息、剛好也是買原版,正打算拿起剪刀時……勸您還是住手,因為本活動早在 2001 年 11 月就截止啦!不過您也別太灰心,因為 ILLUSION 也發表了第二彈的還原企劃,目標就設定在總販售數達成 Y0000 套時(Y 又是一個



發現了關鍵道具 IC CARD



## 睽屬於無的第 2.5 章

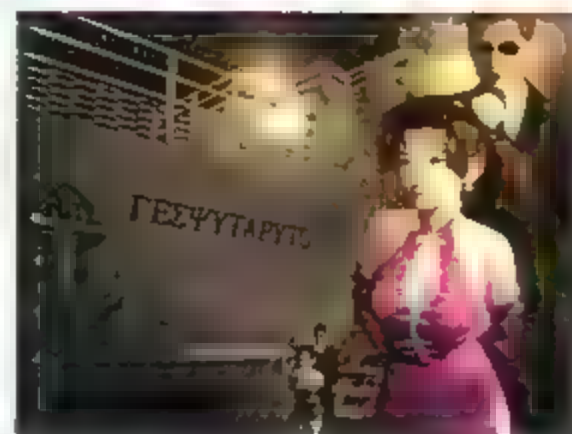
好了,吊足了大家胃口,趕緊來說說這張資料片的内容有啥吧。大凡屬資料片者,必先安裝主程式(廢話!),然此資料片的内容完全只是獨立附加,並不會影響原本遊戲的主線進行或結局的發展。要想進入附加遊戲,必須啟動另外一隻名為 Plugin 的

執行檔,若還是以光碟 AUTORUN,那麼看到的會只是原本的遊戲。

劇情部分是設定為第 2.5 章--就是原來的第 2、3 章之間,千雨遭囚禁之前的戲份。遊戲内容其實很短,只是一些沒啥深度的解謎,若是玩過一次後,第二次可能總時間還不用花上五分鐘就能完成了吧。比較有趣的一點是,在遊戲過程中還會解救出在「Des Bloos3」裡曾出場的莉莉。最後的一場槍戰是重頭戲,要逃出絕對不難,但問題就是往往一般人就這麼給他過關玩完了,殊不知製作小組特意在此還留了一手,要玩者刻意輸掉了這場槍戰,方能看到千雨清涼的畫面!很賊吧~



遊戲的開頭畫面,要玩資料片的部分就按「EX」的選項吧!



遊戲就從千雨被捉開始



成功脫出囉!



## 玩家至上 更應最大！

至於遊戲的系統介面、操作方式等均同於原作，因此也沒啥好大書特書之處。反倒要跟各位說明的是，這張光碟由原公司寄出時就只是張CD-R燒錄片，但是在表面貼上了一張由噴墨印表機印出的圓標貼紙，質感相當的好，甚至比原版的CD更漂亮。縱使這只是張簡單到不能再簡單的追加資料片，但筆者覺得重點並不在遊戲本身，而是ILLUSION對玩家認真負責的態度，無疑地也提昇了消費者對該公司的信任感。這並不單是一種宣傳

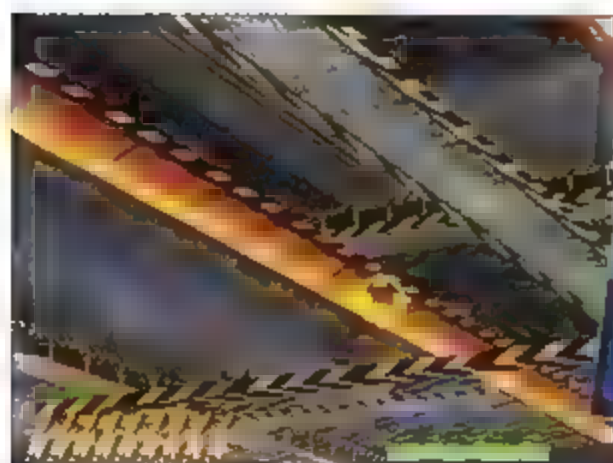
手段，而是一個極其成功的互動行銷；也盼望本地玩家在不求付出、但求回報之餘，也能以多購買原版遊戲來支持此行動吧！



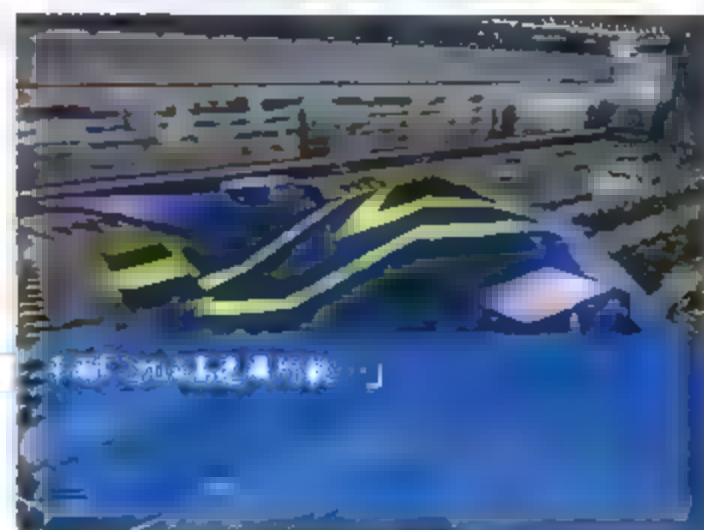
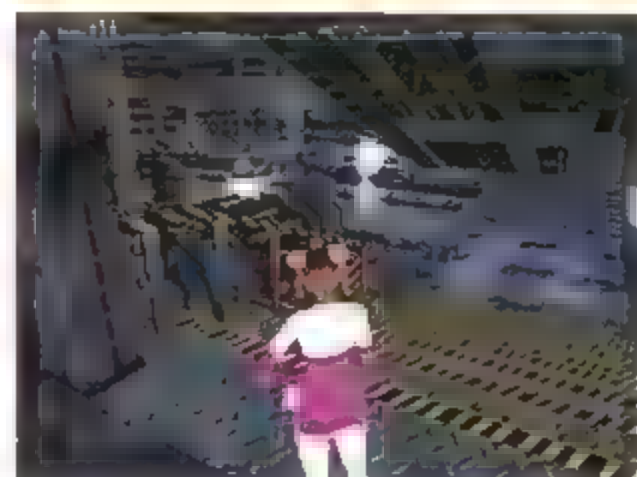
▲也是被捉來的女孩子，順便救走吧！



找到了這把槍，脫逃就更有希望



收到的光碟模樣



▲坐上這台高速艇來脫出吧！

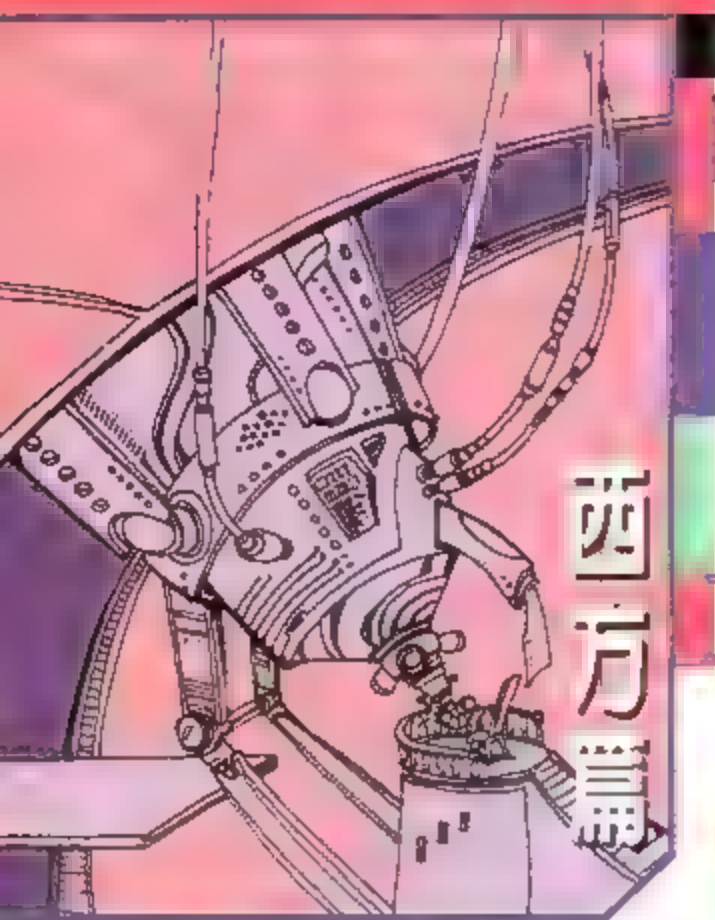


## 更正錯誤

在上期的228頁中，那篇《奴隸介護》的第一段原文是前一篇《暴炎》的內容，因為校稿時粗心沒校對到，才造成這麼維諾的錯誤，在此深深致上歉意，下面也補上正確的原文。

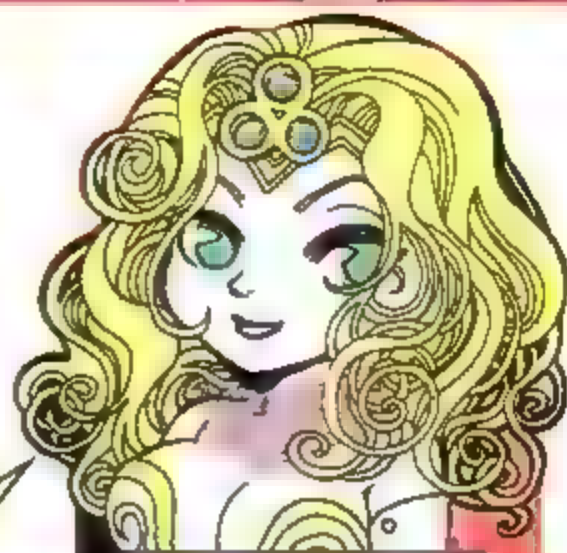
「舞台，位於市郊的老人之家。主角，剛到這裡的目的，除了打工掙錢之外，另一用意則是為了他研究兒童的論文報告。事實上，初來到此的兩個感到有些意外，這裡放眼望去一片青翠綠意，連宿舍也都是嶄新的近代建築，與當初所預想會是殘敗而破舊老人之家，竟是全然不同的印象。然令人頗為不解的一點是，獻身於此的看護數目可以知此之少，且竟然全是年輕貌美的女子？納悶歸納悶，兩個還是很快地習慣了這樂天派的生活。直到在某天深夜，兩個親眼目睹了令也難以置信的真實……在那樣美滿的深夜，江子背後，又隱藏了什麼不為人知的秘密？」





## 西方篇

王國的瞭望台終於修好了，現在終於可以看到西方的動態了，真是好不容易啊！公家的東西就是這樣，動不動就壞，不過習慣就好了，現在修好了，我們以後就可以看到西方世界的石盤產業動態了，這樣關心西方世界的王國子民也多了一項資訊來源了，這真是不錯，希望這次望遠鏡可以撐得久一點，不要用不到幾次又罷工了！



沙雷納

## X-Box 兵臨城下 PS3 提前應戰

受到全球景氣衰退影響，今年前九月電視遊戲器遊戲產業所繳出的成績單到底如何呢？根據NPD研究組織的報告指出，2001年前九個月電視遊戲器產業的營收共達四十九億美元，比去年同時成長百分之二十四，但這個數字並不包括目前推出的微軟X-Box以及任天堂的GameCube，否則銷售數字將會更高。其中，於十一月十八日在美國上市的GameCube，預計在年底將出貨一百一十至一百三十萬台遊戲器到美國市場。

雖然任天堂增加GameCubeSony在美北的出貨量，然而Sony總經理Kunitake Ando日前在接受金融時報訪問時表示，對PS2威脅最大的是微軟的X-Box，它將促使新力加快推出PS3的腳步。Kunitake Ando的擔心

並非沒有道理，因為任天堂的GameCube在日本市場表現並不理想，約只賣了預期目標的二分之一。目前PS3的研發工作已開始進行，Sony結合了Toshiba和IBM，預計三年內投入四億美金的研發經費。照其時程來看遊戲機的晶片在2004年進入量產，未來該遊戲機並具備傳送通訊及寬頻服務的能力。但這段期間，可能成為玩家考慮購買X-Box的關鍵。

分析師表示，在今年年底遊戲產業的營收可望超過1999年所創下的二十一億美元銷售紀錄。在軟體銷售市面前十大暢銷的遊戲中，任天堂便佔了前五名，成績最佳其次則為Sony、Activision和EA。

另一方面，已宣告退出電視遊戲器產業的Sega，再度宣佈將

Dreamcast的售價由79.95美元降為49.95美元。該公司負責行銷的執行副經理Chris Gilbert表示「Sega的優勢是遊戲，降價的考量是為了讓更多的消費者能享受DC遊戲所帶來的快樂。」目前在市面上的DC遊戲超過二百種，由於Sega決定停產DC，並致力於出清庫存，據了解，到十二月為止該遊戲器的數量將只剩數千台。



韓國上市預備PS2的X-Box

## 絕對武力將讓玩家「單打獨鬥」

戰慄時空之絕對武力稱得上是近年來讓動作射擊遊戲再度找回生命力，攀向另一個高峰的最大功臣，甚至是網咖旋風的締造者。然而，絕對武力是一套網路版的多人連線遊戲，因此，若玩家沒有網路連線的條件，便無法享受遊戲所帶來的樂趣。這點，也讓許多玩家感到失望。因此，業者便著手設計「單人版本」的絕對武力，讓多數玩家沒有遺珠之憾。

出版商Valve Software表示，目前設於達拉斯的設計公司Gearbox Software，正全力開發絕對武力之永不妥協（Counter-Strike: Condition Zero，暫譯）。該公司是戰慄時空之正面交鋒（Half-Life: Op-

posing Force）戰慄時空之關鍵時刻（Half-Life: Blue Shift）製造者。

永不妥協是一個單人版本的遊戲，玩家在遊戲中扮演反恐份子，子的領導人，負起解救人質、拆除炸彈、以及護送重要人士離開危險地區等任務。遊戲剛開始時，玩家只是一位總體戰力不強的「組領導人，因此此時隊伍中可能只有您一人，或者再多一位隊友協助您。但隨著您成功完成任務，您便有資格雇用其他隊友來協助您，或者購買更好的裝備，以增強您的能力來應付更艱難的任務。遊戲裡有合作模式戰役、新武器、新物品、和許多新的角色模型和多人共玩地圖。永不妥協預計在明年初上市。



▲ 反恐怖份子的先鋒



## 聖堂傳說與神：聖堂傳說上市

Blizzard Entertainment和Dark Horse Comics日前宣佈漫畫書暗黑破壞神之聖堂傳說(Diablo: Tales of Sanctuary, 暫譯)正式上市。聖堂傳說是根據最受歡迎的角色扮演遊戲暗黑破壞神改編而成，故事內容敘述一位名叫Renit的野蠻人和一位名叫Cairo的魔法師推翻一群惡魔任務歷程。為完成其神聖使命，他們必須尋回一件名叫納茲之手(Hand of Naz)的寶物。聖堂傳說是由漫畫家Francisco Ruiz Velasco所執筆。

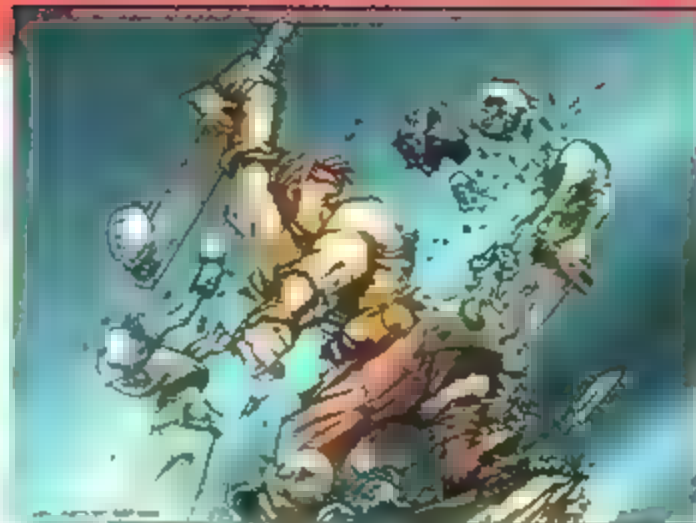
Dark Horse以和全球知名的創作公司合作，將其最優秀的娛樂作品改編成漫畫和圖畫小說而聞名全球。該公司在官方網站上表示：「除非您在最近幾年住



在人煙罕至的戈壁沙漠亂石堆中，否則，即使您沒玩過，您可能聽過暗黑破壞神這款遊

戲的響亮大名。因為暗黑破壞神一和暗黑破壞神二仍是目前市場上最熱門的兩套電腦遊戲之一。它們都將電腦繪圖的優勢和令人絲絲入扣的概念成功呈現，使男女老幼終日和電腦見為一體的神奇例子。這兩套遊戲都是公認有遊戲美術畫數與得獎最多的作品。」這也正說明暗黑破壞神成功地將觸角伸及漫畫界的原因。

事實上，在暗黑破壞神：聖堂傳說中將PC遊戲被發展成三段不同的故事。聖堂傳說的編輯田參與過漫畫版星際大戰的Dave Land執筆，同時負責劇情撰寫。而這位老兄同時也是一名電視及電腦遊戲迷。Land在接受訪問時表示：「遊戲裡有一些元素會激發讀者的想像，例如當您在地城或者在樹林間奔跑時，您會想到這時有各種邪惡的怪物潛藏在角落各角落裡，伺機攻擊您。撰寫劇情很有趣，因為我必須將一些想法轉化在漫畫畫上。另外，遊戲裡的這場動畫也提供了一些啓發，它提供了一種情境是我必須在整本書上維持的原著精神。」除了Land之外，Blizzard還派出Chris Metzen協助Dark Horse將暗黑破壞神的遊戲精神、以及遊戲的魔法及戰



▲ 聖堂傳說結合了暗黑破壞神的遊戲精神與美式漫畫的風格

鬥轉化在平面畫紙上，進而能將原遊戲成功地展現在漫畫迷眼前。

據了解，聖堂傳說裡的第一段故事取名為「狂暴」(Rage)，劇情追 Druid Agar的冒險歷程，他必須學習如何控制心中惡魔，使他能使用其法力保衛曾被也背叛的故鄉和家園。

「納茲之手」是有關野蠻人Renit和魔法師Cairo的故事，他們找尋傳說中的神器，以便打敗一群兇殘的惡魔。最後一段故事則是「憎恨的新娘」(Hatred's Bride)，敘述一名叫Hale的帕拉丁和惡魔戰鬥，結局卻導致他質疑其存在的本質的故事。暗黑破壞神：聖堂傳說已於2001年11月上市，這本厚達六十四頁的漫畫售價為5.95美金，玩家可至[http://www.darkhorse.com/products/zones/z\\_diablo/index.html](http://www.darkhorse.com/products/zones/z_diablo/index.html)參考更多的相關消息。

## 國外遊戲開發新聞：奇幻動物

微軟日前宣佈將其即時策略遊戲西格瑪(Sigma: The Adventures of Rex Chance, 暫譯)更名為奇幻動物(Impossible Creatures 暫譯)。該遊戲是由 Relic Entertainment製作，該公司的成名作品是二年前上市的萬能齊發(Homeworld)。

奇幻動物將讓玩家藉由結合超過五十種不同生物的特色，進而創造各種生物後，再讓一手催生的生物對抗敵軍的遊戲。奇幻動物的故事發生在1930年代的偏僻群島，遊戲裡約有十五項任務，微軟預計在2002年推出。

另外，因代理授權及版費糾紛，Bioware日前終於決定中止和Interplay對於最新角色扮演遊戲寒冬之心(Neverwinter Nights, 暫譯)的合作關係，未來不再透過Interplay出版該遊戲。但期待這套遊戲的玩家可

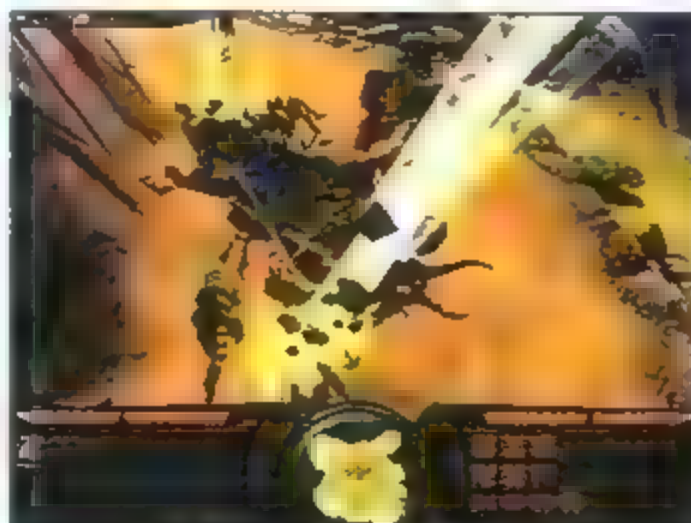
先別失望，因為遊戲的開發計劃並沒有因出版合約失效而停止，該公司仍計畫尋找合適的出版商，以便遊戲能在2002年初如期上市。

另外Bioware其它的遊戲計劃也不受Interplay代理合約結束的影響，仍會如期進行，例如，未來由LucasArts出版的角色扮演遊戲舊共和國騎士(Knight of Old Republic)便進行的相當順利。

另一方面，由於Sierra在2001年8月關閉旗下的設計公司Dynamix，使得銀河生死鬥二(Tribe 2, 暫譯)的遊戲計劃受到延宕。為讓遊戲能順利在明年推出，Sierra目前正僱用一名遊戲開發人員來評議銀河生死鬥二尚未解決的技術及相關問題，例如更正程式例外的發生、畫面比率的問題、以及一些遊戲上的小問題等。



▲ 在奇幻動物中，玩家將成為動物的造物者。



▲ 您所創造的動物，是您最堅強的部隊。



# 海賊X海賊

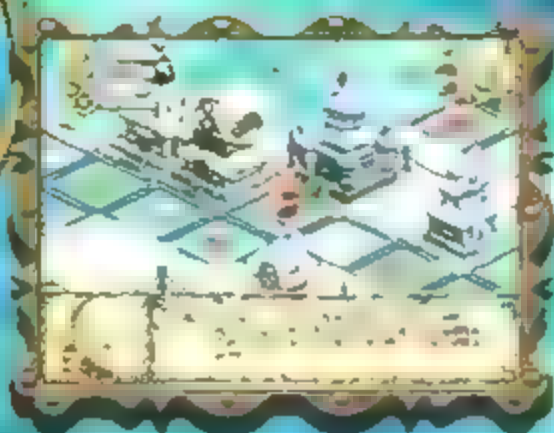
支援網路對戰哦！



同類型遊戲中唯一可聘用伙伴  
併肩作戰的遊戲。



遊戲中還添加各式各樣新奇好  
玩的小遊戲哦！



千奇百怪的事件劇情，讓您百玩不膩。



超炫麗的魔法與戰鬥效果，  
讓您目不轉睛。

研  
發  
作



香港美商電腦股份有限公司  
FANONE SOFT  
Website: <http://www.fanone.com.hk>  
E-mail: [service@fanone.com.hk](mailto:service@fanone.com.hk)

香  
港  
代  
理

icon

ICON COMPANY



軟體世界

智冠科技股份有限公司

台灣台北市中正區九思街



# 超帥寶藏三選一 超IN好禮送給你

參加資格：「海賊X海賊」原版遊戲的合法擁有者。

尋寶方法：購買「海賊X海賊」原版遊戲一套(或一套以上)，將遊戲內回函卡寄回，即可加入超世代寶藏的尋寶之旅。

出發時間：「海賊X海賊」遊戲上市後即日開團，每天出發。

超帥寶藏：當紅炸子機 XBOX 遊戲器 1台 市價：23000元

七彩方塊機 Game Cube 遊戲器 1台 市價：9000元

黑色旋風機 Ps2 遊戲器 1台 市價：12000元

## 2002年農曆春節 最IN的RPG式大富翁



現代武器、真實戰爭



# 現代 實戰

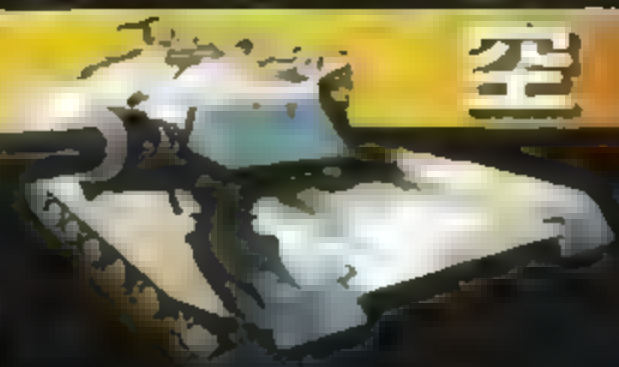
海



陸

空

- 創新的「抬頭顯示」操作界面，玩家的任何動作（機動、建造、攻擊）都在抬頭顯示器中搞定。
- 即時戰略新創舉：戰機遇襲時，可實施360度或180度迴旋以躲避攻擊，甚至還可以施放熱鐵彈，擺脫飛彈的追蹤。
- 恐怖份子陣營可利用運輸工具（包括：運兵車、快艇、運輸機、等等）發動自殺式攻擊。
- 符合戰場上真實的後勤補給系統。
- 無段式戰場地圖縮放功能，支援1024\*768 16位元高彩高解析度畫面，最高可到達1280\*960。
- 全3D的武器車輛架構，畫工精細逼真的地圖與建築設施。
- 支援4人網路連線對戰。



中文版

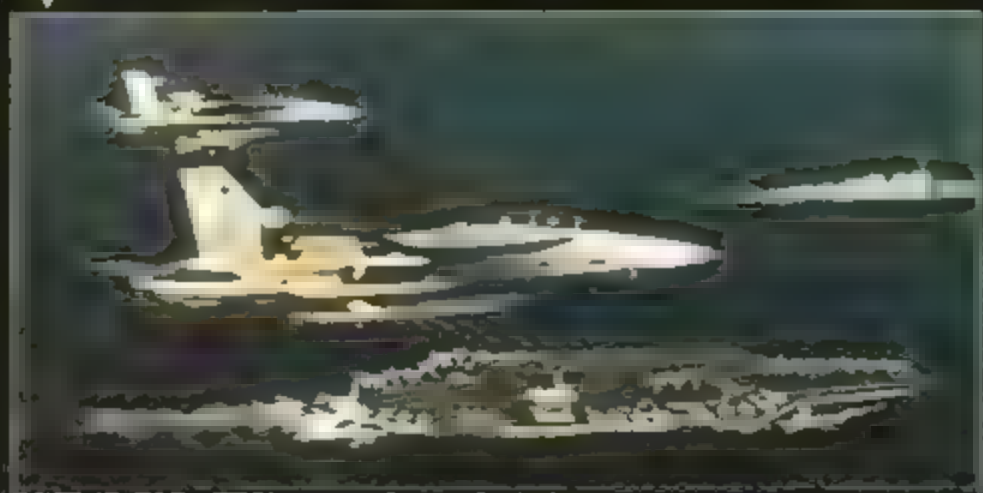
11月25日上市

提前上市

美國軍方三軍聯合  
作戰模擬軟體公開版



超逼真、全3D繪製、高解析度作戰場景，超強的敵方人工智慧，這不僅是一場生存遊戲，更是戰術戰略大考驗！





## ★打擊恐怖，捍衛自由★

21世紀初期，美國是世界最大的軍事強國，先進的武器、戰術與陸、海、空的優勢，美軍儼然成為解救全球危難與維持和平的部隊。然而狂熱與激進人士並不樂見於此，恐怖主義組織中的忿怒情緒正持續高漲。這個當家獨大的組織已經漸漸極端化，而且建立了一股可怕的軍事反抗力量，受到極端領袖的激勵，他們的目標就是將美國的部隊與影響力趕出東半球，全球性的衝突將無可避免。

以恐怖份子為核心的組織「獨立解放軍」(ILF)在極端領袖的煽動下，對美國本土的美國軍事基地發動自殺式攻擊。美國傷亡慘重，已生事端。在受到獨立解放軍的殘酷襲擊，美國全國上下團結一致，迅速集結，給予強力的普遍支持。美國國防部開始調兵遣將，先是海陸陸續前往，而恐怖組織則在短時間內逼近，雙方部署終於完成，大戰正式爆發。

## 恐怖組織威脅自由世界 地面戰全面爆發！

精密考據的跨軍種各式軍武，部署超過 60 種現代真實作戰單位

- 陸] → 從步兵、車兵、火箭筒兵、蛙人、恐怖份子、游擊隊、特種部隊到坦克、卡車、掃雷車、防空車、偵察車、裝甲運兵車、白走砲、多管火箭發射系統 (MLRS) 等等各式車輛
- 海] → 從橡皮艇、登陸艇、氣墊船、運輸艦、巡洋艦、驅逐艦、雷達艦、航空母艦到核子潛艇 等等各式船艦
- 空] → 從直昇機、運輸機、轟炸機、偵察機、反潛直昇機、戰鬥直昇機、噴射戰鬥機到隱形戰機 等等各式飛行機具、樣樣具備
- 特殊武器] → 戰略核子飛彈、戰斧巡弋飛彈、長程導彈、飛毛腿飛彈、間諜衛星、AEM 電子戰飛機、空投傳單飛機 等等



當恐怖組織不顧後果使用生化武器後，美軍被迫考慮使用戰略核子飛彈來還以顏色



海空艦艇戰鬥群發射戰斧巡弋飛彈，展開攻擊序幕

在叢林作戰中，先將敵方運輸橋樑炸毀，切斷敵人的補給線，再利用蛙人部隊空降進入敵陣



戰爭初期的首要目標就是取得制空權，以密擊砲火壓制敵人空防能力



總代理：名字資訊有限公司  
劉林郵局第一九號信箱

電話：(02) 26757061 客服專線：(02) 26757062  
傳真：(02) 26844339 客服信箱：wayne1.chen@usa.hinet.net

[www.e3.com.tw](http://www.e3.com.tw)



全球最大型網絡賽馬育成遊戲

# 馬場大亨

DERBYS TYCOON

美夢成真系列 II

Online

正宗

香港自製最真實的3D賽馬遊戲



馬場大亨2000原班人馬2002年度鉅作

研展開發

ForeNew <http://dto.forenew.com>

新先科技股份有限公司

台灣總經銷

旭力亞數碼科技股份有限公司

網址: <http://www.pdgame.com>

電話: (02) 2650-1111 FAX: (02) 2650-9975



PC  
CD  
ROM

● WINDOWS-95/98/ME

角色扮演RPG電腦遊戲

時  
空

穿梭時空  
古今英雄

現代科學家  
發覺時空竟然  
可以回到  
西漢時代  
見證歷史  
爭霸武林

時  
空  
影

的  
時  
空  
世界

隆重推出

場景古樸清麗

企劃藍本文字多達50萬字

3D分鏡4組相機交錯運鏡全捕捉

2001年夏季預定



支援熱線: 0105-1185  
E-mail: gencustomer@hotmail.com



遊戲開發/製作發行  
地力亞數碼科技股份有限公司  
台北市內湖區陽光街347號6F之1  
Tel: (02) 2657-3756 Fax: (02) 2659-9975  
Web: http://www.pgame.com



PC  
CD  
ROM

● WINDOWS 95/98/ME

遊戲類型：動作角色扮演電玩遊戲



## 創造神巴瑪封印 與地獄惡魔抗爭の戰

爲拯救人類免於滅亡，RIDA決意集合失  
落的四個封印石，打開創造神巴瑪沉睡之  
間的大門，RIDA勇敢地踏上救世之旅.....

2001冬季現貨預定



香港代理  
**ame 世代**  
Generation

支援熱線 8105-1185  
E-mail: gamecustomer@hotmail.com

研展開發 / 製作發行  
旭力亞數碼科技股份有限公司  
台北市內湖區鍾光街347號6F之1  
Tel: (02)2657-7156 Fax: (02)2659-9975  
Web: http://www.pdgame.com



極品H-GAME 十二人演出

# 新育能教育



領養完全屬於你的美女回家調教

63種精采結局 卡司陣容最堅強



十八歲以下禁止購買



伊思儼超媒體發行

地址/桃園市經國路888號4樓之D〈長誠砂崙〉

電話/〈03〉366-2428 傳真/〈03〉317-5693 網址/www.dp59.com

原價 ~~599~~

抵制盜版價  
兩片光碟裝

399

全省便利商店〈全家 OK 萊爾富 福客多〉及各大遊戲軟體專賣店均售

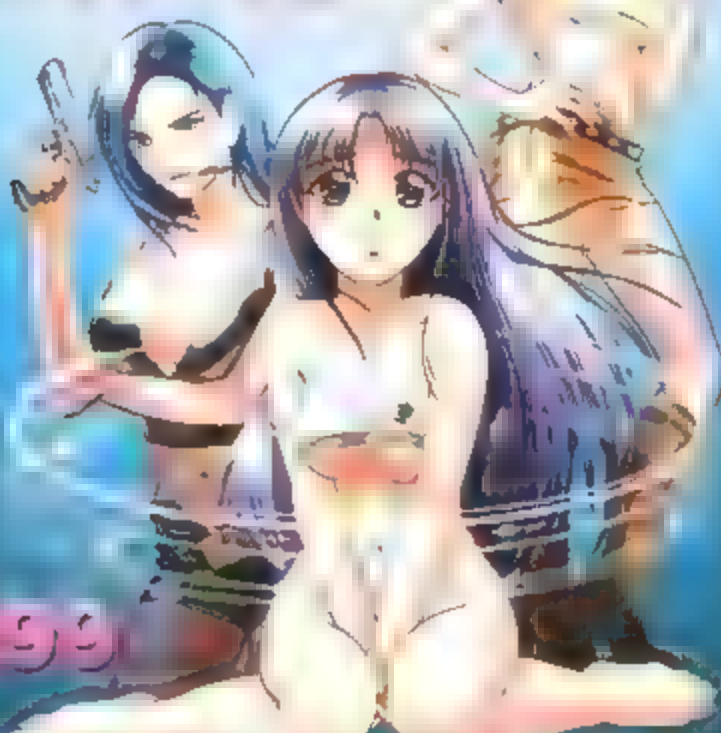
## 寂寞難耐

超值超值兩片裝 超值不如買 比買盒裝還便宜

155元超值兩片裝  
遊戲女畫大賞  
度過的愉快天候(空襲)  
遊戲劇情精彩互動光碟  
http://www.dp59.com 夢幻遊戲城  
無敵版1000



## 2A! 神探



NI 299

即將與您見面

國產手繪H-Game新美學





殺馬過,來自由體,三國時代的人事劫吧!!

## 群俠即將大鬧三國!

在武將只想回家享樂、文官根本無意仕途的新三國世界裡，你將如何率領這些各霸一方、各有問題待解的人物一起挽救時空亂序的天地浩劫呢？你又如何能讓三國時代恢復歷史原貌呢？

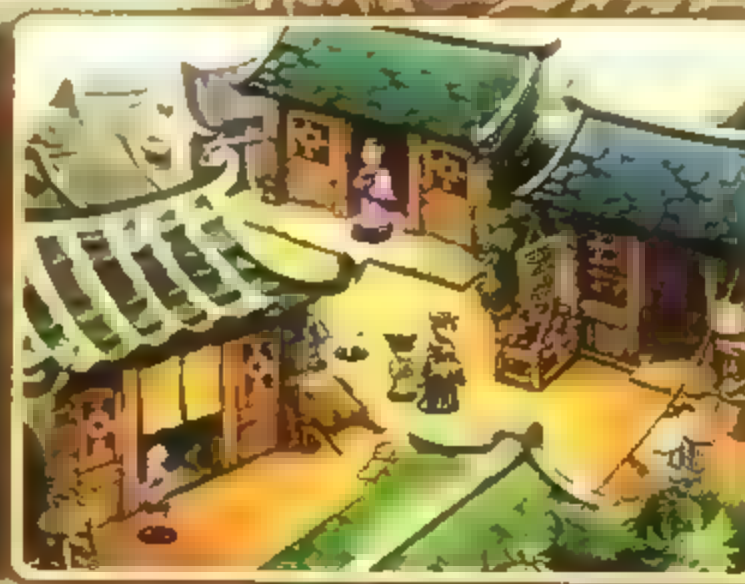
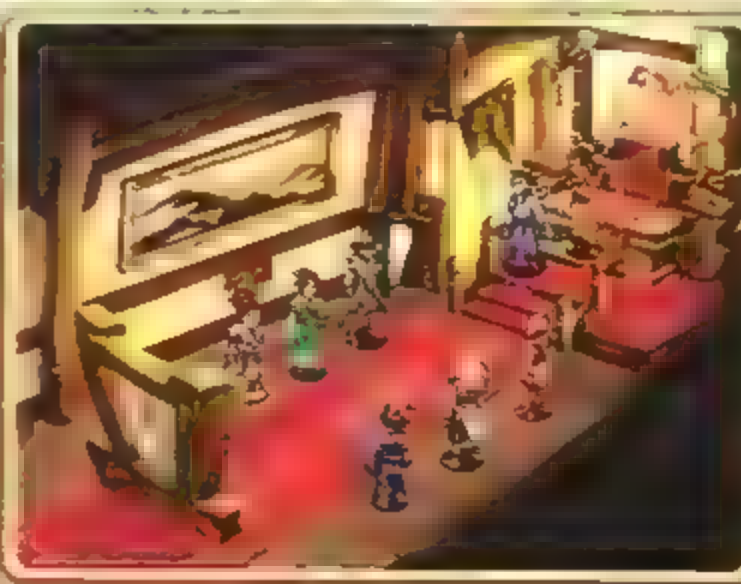
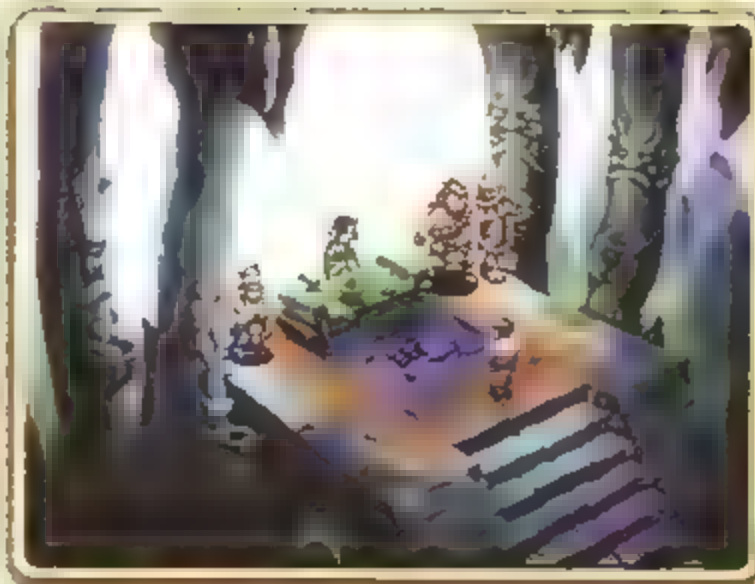
## 群俠即將改造三國!

遊戲風格趣致橫生，所有行走角色都是可愛三頭身，不僅造型不受嚴肅歷史題材所拘束，條線柔和溫馨的卡通式場景再加上如漫畫的對話氣泡，也將沖淡三國戰場上的暴戾之氣。玩家身邊將加入小鬼「蒼溟」擔任專屬的三國時代導遊，一肚子鬼主意的蒼溟不但會適時給玩家指點，更會提出各種貨真價實的「鬼點子」。

# 三國群俠傳

## 群俠就要活化三國!

遊戲承襲了金庸、武林群俠傳的美式遊戲自由風，提供了超過五十個各式任務讓玩家一一完成。在開闊的神州大陸進行探查冒險，目標放在尋人或尋物，任憑玩家選擇。除既定主線任務外，各支線任務還融合了各式各樣的小遊戲，玩家可以經由這些小遊戲贏得獎賞。隨玩家在任務劇情上的抉擇，加入玩家隊伍的人物也將有所不同。



東方演算科技股份有限公司  
Oriental Algorithm System Co. Ltd.

網址: [www.o-a-s.com](http://www.o-a-s.com)  
TEL: 02-87126429 FAX: 87126411  
地址: 台北市南京東路四段51號4樓





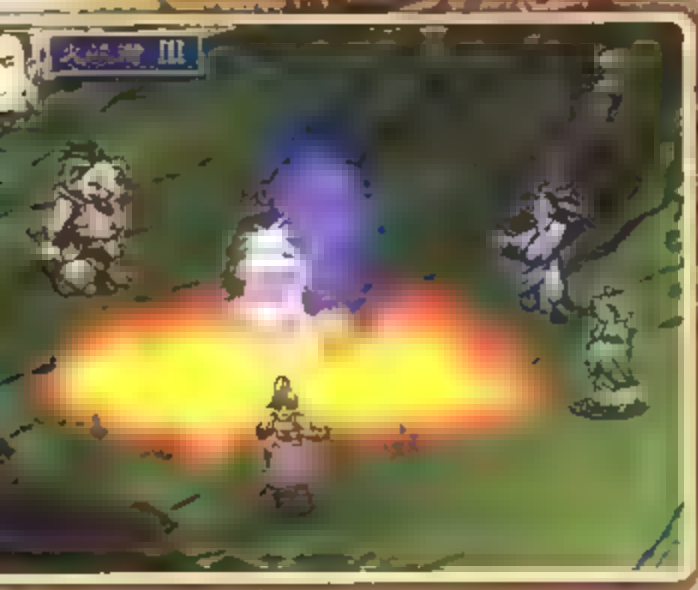
過河小卒 自身難保

誤闖三國 嘻哈悟道

小卒卯上大將軍 榮鳥戲耍老狐狸

前河洛工作室繼『金瓶群俠傳』、『武林群俠傳』後

再來一客 小兵立大功 的打拚傳奇！



軟體世界  
智冠科技股份有限公司  
台灣地區總經理  
02-2768 5198 04-202 0670 07-26 4-0688



烈火初張照雲海，

赤壁樓船一掃空！

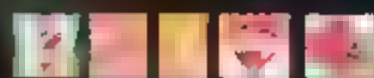
\* 自由的鍛鍊及培養屬下的能力

\* 前所未見的古代戰場兵器

\* 新增數十項內政指令，大大增加遊戲深度

\* 多樣兵種的協同作戰，考驗玩家的智慧

# 三國群英傳II



三國戰略SLG CD2枚組 For WIN95/98/ME/NT/2000/XP 1月25日發售 定價740元





奧汀科技股份有限公司

SOFT. Tel: 02-82263733 Fax: 02-82263722

台北縣中和市第一路 150 號 12 樓之 5

<http://www.edinsoft.com.tw>

軟體世界  
Edin Software



Sim Department Store

# 模擬百貨

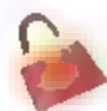
逛我的模擬百貨，過我的遊戲生活

Made in Taiwan

## 經濟不景氣！隨我開店去！

### 經營高人一等！搶錢不落人後！

本年度最適合男生陪女生一起玩的遊戲



簡單的遊戲規則，以二十道關卡與不同的環境、條件帶出遊戲樂趣與百貨公司各種生態，適合所有的熟電腦不熟電腦的人。



人物造型隨四季變化，男女老幼皆包括的顧客群及工作人員，還有兼顧老少需要的百種流行專櫃。



·最多有八層樓必須管理，“樓層通透視角”不但可以觀察每一樓顧客活動，更可掌握每位顧客的一舉一笑！



操作容易設計溫馨親切的使用者介面，輕鬆成為一個百貨公司管理經營者。



以“積木概念”自由組合不同尺寸、不同性質之專櫃，考量各專櫃間相互擺放的便利性與利益點，一磚一瓦打造屬於自己的最佳賣場空間。



當哭著要找媽的小孩走失、記者名人忽然來訪、扒手色情狂出現時，你該怎麼辦？當不可思議之隱藏人物奇蹟出現時，你是否又有異於常人之應變之法？



軟體世界 智冠科技股份有限公司  
<http://www.soft-world.com> <http://www.abet.com.tw>



Abet 智冠科技·Abet工作室



# 模擬百貨即將開幕！

歡迎您闖家光臨！

史上最龐大商店經營遊戲2001年 NEW OPENING

快和我們  
一起去玩吧！



Illustration Copyright © 2001 by YOUCHAN / TOGORU Company, Ltd. All Rights Reserved.







# 魔域空間

籠罩著黑暗之光的  
究竟是**隱藏邪惡**的封印，  
還是**解救世界**的聖地？

是什麼？讓嗜殺的魔人自毀禁錮？

是什麼？讓亂世的法師銷聲匿跡？

一本塵封的上古魔法書，即將解開隱藏千年的神魔大戰內幕！

## 【劇情時間限定系統】

某些過關條件設定時間限制，拉緊你的神經準備接受挑戰！

## 【可拓展規模的武器店】

沒夠強吧？！總嫌武器有何稀奇？我們連武器店都擴充它升級！

## 【魔法修練系統】

魔法時時用、次次用、天天用，用夠熟練變得無敵無敵無敵！

## 【拉吧式攻擊時間點】

戰鬥樂趣無限擴張，會心一擊全憑手氣！想來個意外的驚喜嗎？



# TALES OF PHANTASIA 魔域空間



快意的冒險旅途 / 認真的養成系統 / 自由的角色扮演

# 武林群俠傳

大受好評的

## 天下第一傳奇，等你搞定！

天下第一 武林無敵 等你挑戰

新劇情、新格局，自由趣味超越網路遊戲，  
年度最受期待，開創武俠遊戲新視野！

武林風波 快意冒險 自由飄蕩

上至武林大會，下至小老百姓的各種疑難雜症，  
每一個場景角落，都有問題等你行俠仗義！

天下豪傑 是敵是友 隨你結交

友好度設定培養，任憑結交各式武林豪傑怪客，  
和俠女們談戀愛，交遊天下或人人唾棄，全靠自己！

拳掌刀劍 詩書射樂 任你修練

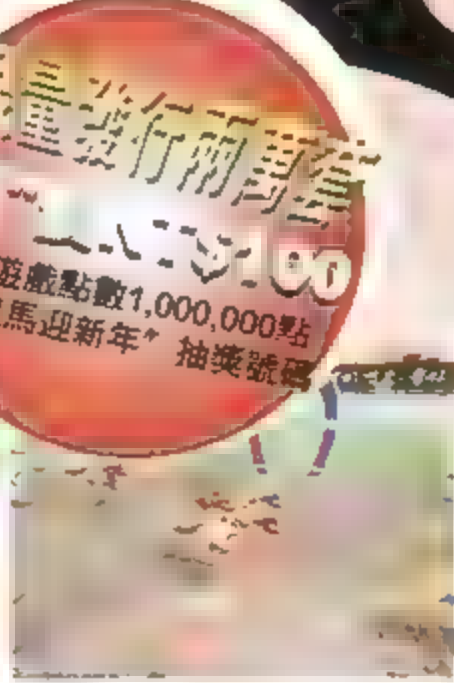
融匯琴棋書畫各項技藝中鍛鍊武學新境界，  
交叉養成、小遊戲模式，自己玩出武林壓箱寶！

全球銷售超過20萬套

雄霸單機市場之原創RPG遊戲

經典遊戲【金庸群俠傳】 製作小組 河洛工作室 創世紀雷霆鉅作





馬年發行兩週年  
一九八二年一月一日  
內含遊戲點數1,000,000點  
競馬迎新年



**MCKITV**  
■ KSPN-TV



## HorseMaker "競馬樂園"

- 結合網路遊戲與無線通訊的特點，並獨創手機養馬、賽馬的功能，讓玩家走到哪、玩到哪。
- 聊天室系統，三五好友共同討論心得、意見交流。
- 融合模擬與養成遊戲的特性，簡單易上手，免遊戲程式、上網就可玩。
- 不同等級、多樣化的比賽，可依個人喜好參與。
- 賽馬競技完全依照國際賽馬場規格，參賽獲勝的馬匹可贏得獎品兌換券與點數。
- 不會養馬，也沒關係，開放玩家下注，一樣享受賽馬的樂趣。
- 養馬設施一應俱全：包括訓練場、交易市集、醫院、墓園等，面面俱到。
- 保證激烈的賽馬大賽，每日針對分項排名資料進行更新作業。
- 真實呈現馬匹的習性。

### 競馬迎新年-"名馬日記"限量發行抽獎活動辦法：

#### ○資格：

為感謝會員對競馬樂園之支持與鼓勵，凡於活動期間購魔力城限量發行之“名馬日記”手冊，並以內含儲值密碼儲值遊戲點數者，即具備參加資格。遊戲點數之儲值密碼即為抽獎號碼。

#### ○期間：

即日起至91年2月28日。

#### ○日期：

91年3月1日抽獎並公佈中獎名單。

#### ○獎品：

Panasonic數位影音DVD 10名

NIKE球鞋〈限量紀念型〉 10名

CNN互動英語雜誌一年份 10名

競馬樂園原裝進口精品 20名

#### ○說明：

- 1、本公司所屬員工及家屬不得參加本次贈獎活動。
- 2、魔力城保留以同價值產品替換抽獎贈品之權利。
- 3、“競馬迎新年”贈送獎項以相關實物內容為準。
- 4、中獎名單將於競馬樂園網站公告，不另行通知。
- 5、獎項金額超過13,333元者，依法應繳相關稅額。





# 網路遊戲越來月神

公開測試



## 完美・超現實・全視角3D線上RPG遊戲

在最後一次世界大戰後，倖存的人類移居到最後的淨土：月球。利用高科技的力量製造了人工大氣層讓地球生物足以生存下來。月球的定居者用盡全力建設烏托邦，背負著延續滅亡的地球文明重任。但資源不足的影響帶來了一次又一次的爭奪戰爭。離開地球三百餘年後又捲入與地球滅亡時相同的風暴。

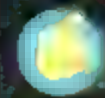
幾年的戰爭摧毀了大部分的人口，不同的是這次也摧毀了所有的現代文明以及科技。一切彷彿都回到了中古世紀般的落後與原始，新秩序亟需被重新建立起來。你，浩劫下的餘生者，該何去何從呢？

### 遊戲特色



廣大深邃的奇幻世界

超過網路創世紀數倍的神秘大地譜成無盡的流浪序曲與冒險極歌



優質順暢的遊戲核心

最佳化的3D引擎加上最先進的封包傳送技術，從此遠離走走停停的延遲惡夢



親切體貼的操作介面

直覺式的簡易操控介面讓新手一樣能夠迅速上手，手冊不必再當教科書猛K



屬性獨特的魔法系統

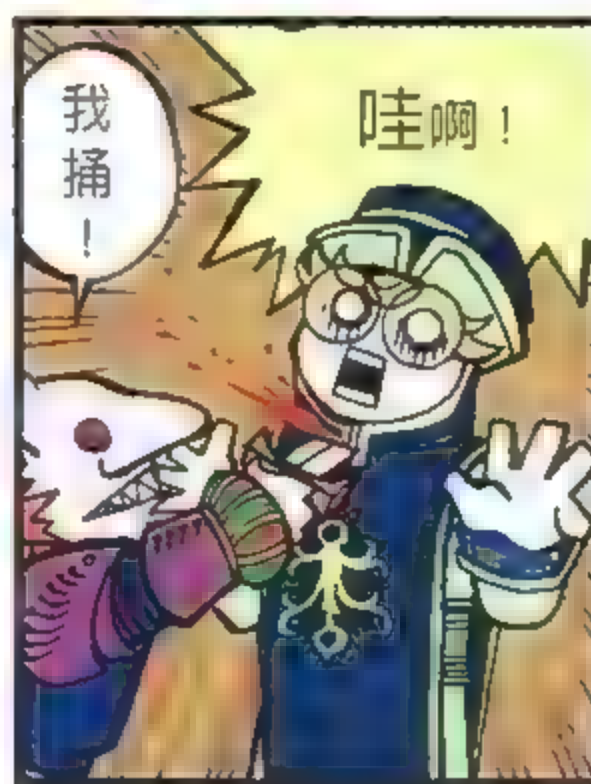
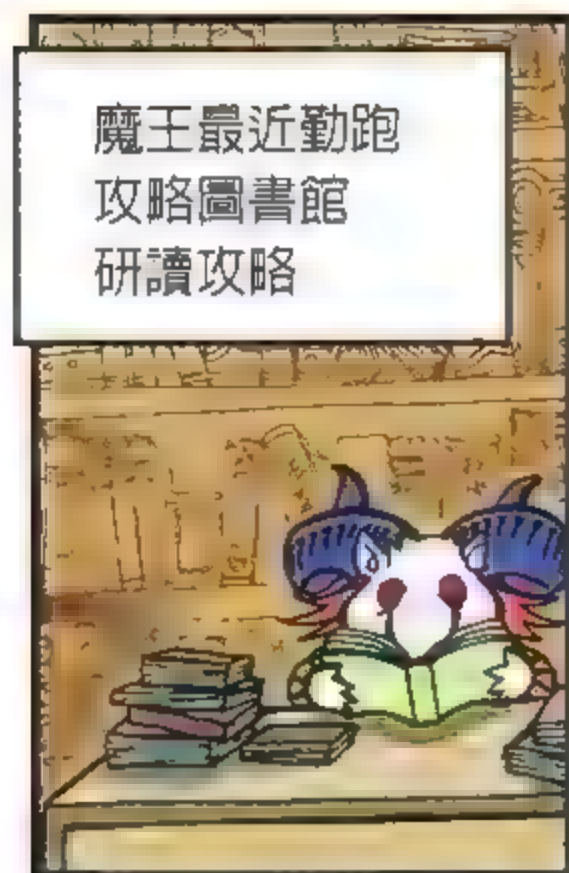
依照氣候狀況的變化，施展適當的魔法將會有更強大的威力





# 攻略圖書館

提供最完整詳細的石盤攻略



櫻花大戰2

令人懷念的帝國華擊團再度活躍！ p226

幽城幻劍錄

揭開天地劫中夏侯儀的前半生傳奇！ p26

魔鬼戰將二

一次大戰背後英雄的秘辛重現 p. 36

瘋狂空間王

發揮無窮的想像力，創造令人耳目一新的空間 p288

可汗

古代英雄的壯烈傳說即將再度復甦！ p284





名大懷念的帝國華擊團再度活躍

# 櫻花大戰2 完全攻略

相信大家對於櫻花大戰一代中難以應付的癸叉丹還記憶猶存吧！本遊戲一開場，魔王癸叉丹竟然又復活了！玩家所扮演的帝國華擊團隊長大神，除了繼續帶領原班人馬對抗新出現的對手黑鬼會外，本代中又將加入了兩名棘手的成員。以下的攻略會列出了所有重大的事件選項，讓玩家針對自己喜愛的女主角展開攻勢。

## 櫻花大戰2

### 過關要領

此代遊戲增加了幾種不同變化的LIPS選項。除了普通有時限與無時限的選項外，還多了一種時機LIPS，即當中的某些選項在時間過半時，會出現、消失或改變。還有一種是雙LIPS，也就是有個包圍整個視窗的較長時限，在此時限中要做完或回答完視窗內出現的所有時限選項才行。

若玩家還保有第一代的破關檔，在遊戲劇情上會稍微有所影響（如可增加主角回想畫面、出現隱藏人物等）。還有主角性格為剛強或柔弱時，雖不會影響劇情大方向，但會對訊息對話產生變化，也會影響隊友的信賴度。

註：選項中的“過半出現”為該選項在時間經過一半後才出現；“過半消失”則為該選項在時間經過一半後便消失。



### 第1話 繁花盛開的帝都

大神在隅田川遇見米田中將。  
米田邀大神再次回到帝擊服務。

對象：米田 選項：影響

|                                                                                      |    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|-----|
|  | 將以 | 性格硬 |
|                                                                                      | 講多 | 無   |
|                                                                                      | 又回 | 性格軟 |


米田問起大神是否對花組的某位成員有好感...

對象：米田 選項：影響

|                                                                                      |    |      |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|------|
|  | 有  | 繼續對話 |
|                                                                                      | 沒有 | A7   |
|                                                                                      | 不答 | A7   |

若回答有，米田會問大神對象是誰...

對象：米田 選項：影響

|                                                                                      |    |      |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|------|
|  | 櫻  | A1   |
|                                                                                      | 董  | A2   |
|                                                                                      | 瑪  | A3   |
|                                                                                      | 不答 | 繼續對話 |

米田見大神不語，於是再問一次...

對象：米田 選項：影響

|                                                                                      |    |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 康  | A4 |
|                                                                                      | 愛  | A5 |
|                                                                                      | 紅  | A6 |
|                                                                                      | 不答 | A7 |

#### 支線 A1



此時櫻開心地前來接大神，大神見到櫻便向她打招呼...

對象：櫻 選項：信賴

|                                                                                       |    |         |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|---------|
|  | 我回 | 櫻↑      |
|                                                                                       | 好想 | 櫻↑ (較高) |
|                                                                                       | 不答 | -       |

米田提醒大神不可有感情牽扯。走到帝劇門口時，櫻表示會暫時壓抑自己的感情，並詢問大神意見...

對象：櫻 選項：信賴

|                                                                                       |        |         |
|---------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------|
|  | 謝謝     | 櫻↑      |
|                                                                                       | 不能     | 櫻↓      |
|                                                                                       | 我也過半出現 | 櫻↑ (較高) |
|                                                                                       | 不答     | -       |

聊完後櫻表示要先去某地，請大神自行進入帝劇。

(A1支線 end，進入主線)

#### 支線 A2

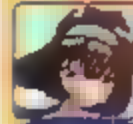
此時董開心地前來接大神，大神向她打招呼...

對象：董 選項：信賴

|                                                                                       |    |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|------------|
|  | 妳變 | 董↑         |
|                                                                                       | 好想 | 董↑ (請選擇此項) |
|                                                                                       | 今天 | 董↑         |
|                                                                                       | 不答 | 董↑         |

米田提醒大神不可有感情牽扯。走到帝劇門口時，董對於剛剛米田對感情的看法詢問大神的意見...

對象：董 選項：信賴

|                                                                                       |        |       |
|---------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------|
|  | 我的     |       |
|                                                                                       | 算了     |       |
|                                                                                       | 其實過半出現 | 董↑ 較高 |
|                                                                                       | 不答     |       |



聊完後，蜜因為祖父生病必須去探望，請大神自行進入帝劇。才一進入帝劇就遇見了櫻...

對象：選項：信賴

|                                                                                   |    |         |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|---------|
|  | 我回 | 櫻↑      |
|                                                                                   | 這不 | 櫻↑      |
|                                                                                   | 我也 | 櫻↑ (較高) |
|                                                                                   | 不答 | 櫻↑      |

(A2支線 end, 進入主線)

支線 A3

瑪莉亞雖然立即要趕赴紐約，仍然抽空前來接大神，大神向她打招呼...

對象：選項：信賴

|                                                                                   |    |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 妳也 | 瑪↑ |
|                                                                                   | 繼續 | -  |
|                                                                                   | 不答 | -  |

走到帝劇門口時，瑪莉亞表示必須去趕火車，請大神多多關照花組成員...

對象：選項：信賴

|                                                                                     |    |        |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|--------|
|  | 交給 | 瑪↑     |
|                                                                                     | 真是 | 瑪↑     |
|                                                                                     | 不要 | 過半出現 - |
|                                                                                     | 不答 | -      |

大神才一進入帝劇就遇見了櫻...

對象：選項：信賴


|                                                                                     |    |         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|---------|
|  | 我回 | 櫻↑      |
|                                                                                     | 這不 | 櫻↑      |
|                                                                                     | 我也 | 櫻↑ (較高) |
|                                                                                     | 不答 | 櫻↑      |

(A3支線 end, 進入主線)

支線 A4


康娜前來接大神，才見到大神便想與大神過過招...

對象：選項：信賴

|                                                                                     |    |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 好極 | 康↑ |
|                                                                                     | 等  | -  |
|                                                                                     | 不答 | -  |

在帝劇門口時，康娜告訴大神必須往沖繩出發了，並表示會好好鍛鍊自己...

對象：選項：信賴

|                                                                                     |    |              |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------|
|  | 好好 | 康↑           |
|                                                                                     | 回來 | 過半出現 康↑ (較高) |
|                                                                                     | 為什 | 康↑           |
|                                                                                     | 不答 | -            |

大神才一進入帝劇就遇見了櫻...

對象：選項：信賴


|                                                                                   |    |         |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|---------|
|  | 我回 | 櫻↑      |
|                                                                                   | 這不 | 櫻↑      |
|                                                                                   | 我也 | 櫻↑ (較高) |
|                                                                                   | 不答 | 櫻↑      |

(A4支線 end, 進入主線)

支線 A5

愛麗絲要大神答應？回去下她...

對象：選項：信賴

|                                                                                   |    |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 嗯！ | 愛↑ |
|                                                                                   | 雖然 | -  |
|                                                                                   | 不答 | -  |

走到帝劇門口時，愛麗絲問大神她有何改變...

對象：選項：信賴

|                                                                                     |    |              |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------|
|  | 哪兒 | 愛↓           |
|                                                                                     | 變黑 | 愛↑           |
|                                                                                     | 長大 | 過半出現 愛↑ (較高) |
|                                                                                     | 不答 | -            |

大神才一進入帝劇就遇見了櫻...

對象：選項：信賴


|                                                                                     |    |         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|---------|
|  | 我回 | 櫻↑      |
|                                                                                     | 這不 | 櫻↑      |
|                                                                                     | 我也 | 櫻↑ (較高) |
|                                                                                     | 不答 | 櫻↑      |

(A5支線 end, 進入主線)

支線 A6


在花屋敷分部工作的紅髮發明一些東西，不過暫時還無法帶來...

對象：選項：信賴

|                                                                                     |    |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 只要 | 紅↑ |
|                                                                                     | 到時 | -  |
|                                                                                     | 不答 | -  |

走到帝劇門口時，紅髮告訴大神她正在從事秘密工作，得一段時間後才能回來...

對象：選項：信賴

|                                                                                     |    |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|-----------|
|  | 我會 | 紅↑ (請選此項) |
|                                                                                     | 我等 | 紅↑        |
|                                                                                     | 秘密 | 過半出現 -    |
|                                                                                     | 不答 | -         |



紅髮準備了一樣禮物放在大神房中。大神自行走入帝劇，一進門就遇見了櫻...

對象：選項：信賴

|                                                                                     |    |         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|---------|
|  | 我回 | 櫻↑      |
|                                                                                     | 這不 | 櫻↑      |
|                                                                                     | 我也 | 櫻↑ (較高) |
|                                                                                     | 不答 | 櫻↑      |

(A6支線 end, 進入主線)

支線 A7

米田要櫻前來接大神，櫻問起大神是否還記得帝劇的位置...

對象：選項：信賴

|                                                                                     |    |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 淺草 | -  |
|                                                                                     | 銀座 | 櫻↑ |
|                                                                                     | 仙台 | -  |
|                                                                                     | 不答 | -  |

到了帝劇門口，櫻請大神往後要多多關照花組的所有成員...

對象：選項：信賴

|                                                                                       |    |        |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|--------|
|  | 交給 | 櫻↑     |
|                                                                                       | 總之 | -      |
|                                                                                       | 秘密 | 過半出現 - |
|                                                                                       | 不答 | -      |

櫻表示還有事情要先處理，於是要大神自行進入帝劇。

(A7支線劇情 end, 進入主線劇情)

(若先前選擇支線A5則無此段對話) 大神走到前廳看到愛麗絲，並問大神她有什麼改變，選擇同A5前廳的對話。

米田交代大神在中午12點到他的房間報到。與櫻的對話會影響大神的強硬度。大神走到中庭時遇到櫻，看櫻的頭髮兩次後，稱讚她的頭髮很漂亮可讓信賴度提高

對象：選項：信賴

|                                                                                       |    |         |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|---------|
|  | 一定 | 櫻↑ (較高) |
|                                                                                       | 這也 | 櫻↑      |
|                                                                                       | 不答 | -       |



▲帝劇 人組各有專長







大神準備邀織姬一同參觀帝劇...

### 選擇-影響



反正  
是個 (請選此項)

決定送她回來就寢的時間...

### 選擇-影響



10點 成功：櫻↑  
11點 失敗：跳至「隔天早上」  
12點 失敗：跳至「隔天早上」

## 邀請成功

大神帶織姬到音樂室，織姬一見到鋼琴便高興地坐下來彈一段曲子，並問大神這曲子的名稱是...

### 選擇-信賴



德意 織，  
義大利 織，  
土耳其 織，  
不答



▲大神說：「織姬，你彈得真好！」

走到一樓客房時，櫻提到六月份的戲碼是「李爾王」，織姬又問大神此劇的作者是...

### 選擇-信賴



杜斯 織，  
莎士 織，  
莫札 織，  
不答

走著走著，竟在途中遇到愛麗絲...

### 選擇-信賴



怎麼  
不可 愛，  
不答



愛麗絲也想要  
和哥哥一起巡邏，  
所以出來找你嘍。

▲愛麗絲：「哥哥，大神，回去囉！」

原來愛麗絲是出來找大神一同巡邏的。愛麗絲堅持要和大神玩捉迷藏，她表示會藏在服裝間中，只要調查服裝間左下角圓形的影子即可找到她，在時限內找到她可提高信賴度。



這個影子...是愛麗絲吧？

▲大神：「織姬，你找到愛麗絲了嗎？」

10點的鐘聲響起後，大神送兩位女孩回房間...

### 選擇-信賴



兩位 (請選擇此項)  
那麼

## 隔天早上

第二天大神又回到事務所，進行整理重要的老本行。正算到一半時，卻因由里打岔而忘記數到哪了...

### 選擇-信賴

127  
129 (請選擇此項)  
131



噢？接下來，是第幾張啊？

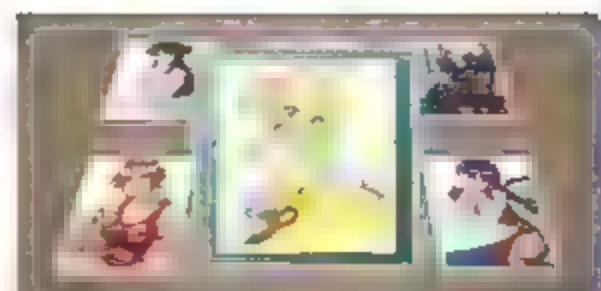
▲大神：「織姬，你找到愛麗絲了嗎？」

完成點傳單的工作後，大神決定先到販賣店走走，若想在下一話討愛麗絲歡心，可先購買愛麗絲的劇照。正準備離開時，卻見到愛麗絲跑來，得知櫻與織姬吵了起來。原來高傲的織姬不肯與櫻配合排戲，執意回房間休息。大神趕緊跟著愛麗絲前往舞台，並試著攔住織姬。織姬要大神讓開...

### 選擇-信賴



不讓 櫻、愛，  
讓開  
不答



呢...要愛麗絲的劇照是吧。

▲大神：「織姬，你找到愛麗絲了嗎？」



啊，大哥哥！

▲大神：「織姬，你找到愛麗絲了嗎？」

不過織姬毫不客氣地將水潑在大神臉上。正準備向織姬說教時警鈴大作，大神立即趕往作戰室；此時才知道，原來織姬隸屬於外國「星組」，不過她卻不等大神下達出擊令便自行出擊。櫻要求大神下達出擊命令...

### 選擇-信賴



帝國 櫻、愛↑  
準備 櫻、愛，  
不答 櫻、愛，

## 戰鬥行動

●戰鬥地點：銀座  
●敵機：闇神威

開戰前櫻會問大神是否記得如何操作，若是不記得，櫻會重新教一次，不過無論如何選擇都不會影響信賴度。另外保護的指令若使用在織姬身上，對大神的信賴度也不會增加，因此毋須將此指令浪費在她身上。



▲敵機：闇神威





戰鬥中當大神與櫻並肩時，櫻會問大神第一次一起並肩作戰是多久以前的事了...

對象：選項：信賴



1年 櫻↓  
2年 櫻↑  
20年 櫻↓  
不答 -



▲最新設計保衛帝都的「帝防」

戰鬥中當大神與愛麗絲並肩時，愛麗絲問大神她有什麼改變...

對象：選項：信賴



妳長 愛↑  
姜皮 愛↓  
不答 愛-

此時才發現有人為葵叉丹施展了還魂之術，不識相的織姬上前向他挑戰，反而被打倒在地。正當危急之時，出現唯一選項：“替織姬擋住攻擊”。若未選擇此選項，櫻會及時出現替她擋住，如此一來在第13話作戰時，會稍微改變兩人並肩作戰時的對話內容

當大家將葵叉丹打敗後，豈料竟出現一名自稱「鬼王」的人，一刀將葵叉丹刺死後就又消失無蹤。



▲原本應該已死的葵叉丹竟復活  
(戰鬥行動 end)

戰役結束後，米田卻變得怪怪的。一天米田命大神到地下的作戰室，沒想到當大神到了作戰室後，看到的卻是葵叉丹的影像？



▲久違的勝利姿勢

## 第2話 愛麗絲的信

原來葵叉丹正是七年前與米田一同並肩對抗降魔的山崎真之介，也就是三浦當時的情人。

對象：選項：影響



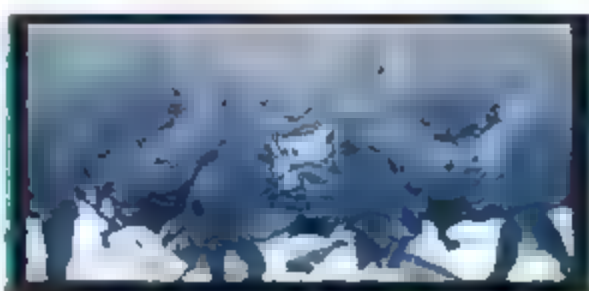
敵人 -  
山崎 (請選擇此項)  
米田 沒什 以下一段對話無

米田說起有關山崎的事情...

對象：選項：影響



是的 -  
只聽 -  
不 -



接著，這場降魔戰爭...  
成了我們降魔部隊的...  
最後之戰。

▲7年前的降魔戰爭

當大神問完所有情報後，米田告訴他今天12點會有另一個新人來報到。大神得知此消息後，召集其他組員告知此消息。櫻和愛麗絲得知此事後，提議再開一次歡迎會...

對象：選項：信賴



好， 櫻、愛↑  
之前 櫻、愛↓  
長得 -  
不答 -



為了準備歡迎會，葵決定一人來協助大神完成此項工作，不過不論選擇何人，都會因愛麗絲纏著大神而讓她幫忙。櫻託大神轉告事務所的霞、由里及椿12點準時過來，若大神替她傳達的話，等一下歡迎會開始時櫻的信賴度會提高。

當大神經過廚房途中時，一位從沒看過的女孩向大神問路，在大神回答之後，還主動親他的臉頰。這女孩問大神是否能帶她去一些好玩的地方...

對象：選項：信賴



我目 愛↑  
更想 愛↓  
不答 -



▲不管選擇幫誰都會因愛麗絲纏著大神而讓她幫忙

上一選擇未選第一項，在廚房時愛麗絲抱怨大神見到漂亮女生就會色眯眯的，並問大神是否比較喜歡成熟的人...

對象：選項：信賴



成熟 愛↓  
好像 愛↑  
才不(時間過半) -  
不答 -

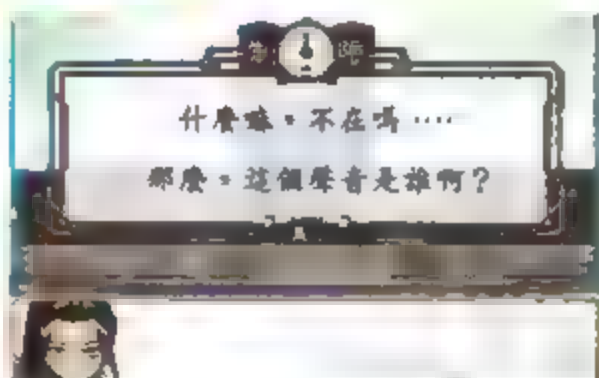
因有時間限制的關係，之後的行程不可能全部走完，只要挑重點即可。大神來到販賣店，若前一話已購買或此時當她的面購買愛麗絲之劇照，椿會將此事告訴愛麗絲，這樣可讓她的信賴度升高。

買完劇照後，大神來到織姬的房前(需在11:30前)，敲門之後卻從房中傳出織姬的聲音說她不在...

對象：選項：影響



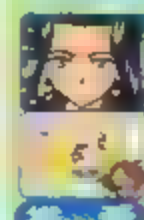
什麼 -  
那麼 進入房中



▲若不真心選擇了第一項，織姬可是會輕視你而不讓你進入她房間的

穿幫之後，織姬邀請大神與愛麗絲進入她的房中。大神環顧四週(切勿調查她的床)，看到她的窗簾時，織姬問大神此窗簾的顏色與哪一國國旗相同...

對象：選項：信賴



法國 織↓  
義大 織、愛↑  
英國 織↓  
不答 織↓





▲織姬的房間

而後看到她右側牆上的畫時，織姬提及此畫的作者是雷諾瓦，而他的畫派是屬於...

對象：選項：信賴：

|    |     |
|----|-----|
| 印象 | 織、愛 |
| 浪漫 | -   |
| 硬派 | 織   |
| 不答 | -   |

而後又看到桌上有張相片，不過正當大神伸手準備拿起時，織姬立刻阻止大神，此時出現唯一選項...

對象：選項：影響：

|    |      |
|----|------|
| 伸手 | 被趕出門 |
| 不答 | -    |

走出織姬房間後，兩人來到地下機庫。愛麗絲問起織姬的座機名稱是...

對象：選項：信賴：

|       |    |
|-------|----|
| 愛森克萊特 | 愛↑ |
| 愛森克萊德 | -  |
| 愛森克萊思 | -  |
| 不答    | -  |

兩人走到浴室時，提到對愛麗絲沐浴的反應...

對象：選項：信賴：

|          |    |
|----------|----|
| 想游       | 愛↑ |
| 想偷（時間過半） | 愛↓ |
| 想唱       | -  |
| 不答       | -  |



▲童心未泯的愛麗絲見到大浴室就想游泳。

走到音樂室時，遇到織姬正在彈奏鋼琴。織姬表示這是她培養舞台想像力的方法...

對象：選項：信賴：

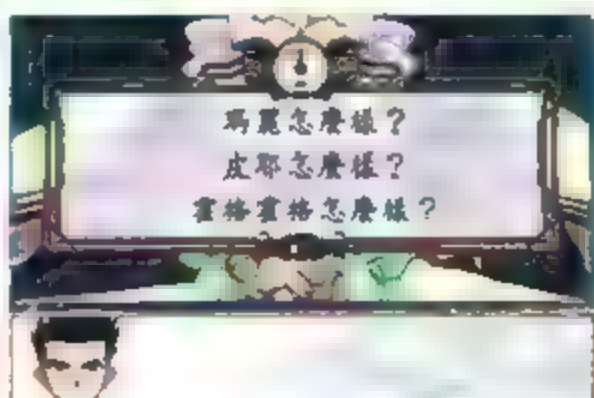
|    |   |
|----|---|
| 真像 | 織 |
| 不作 | 織 |
| 不答 | - |

在二樓沙龍遇到櫻在找織姬，此時就要視玩家剛剛是在哪裡遇到織姬而回答了。若櫻找到織姬，在二樓樓梯會再次遇到她，此時櫻的信賴度上升；不過若是她沒找到，到三樓樓梯時遇到櫻，她的信賴度可是相對地會降低的。

兩人來到愛麗絲的房間時，先調查右方的玩具櫃後，愛麗絲要大神替玩具兔取名...

對象：選項：信賴：

|    |   |
|----|---|
| 瑪麗 | 愛 |
| 皮耶 | 愛 |
| 雪格 | - |
| 不答 | - |



▲玩具兔是男的，若取名瑪麗，愛麗絲的信賴度會降低的

接著又看到右方的衣櫃，愛麗絲問大神她穿哪件衣服比較好看...

對象：選項：信賴：

|    |    |
|----|----|
| 現在 | 愛↑ |
| 喜歡 | 愛↑ |
| 人的 | -  |
| 不答 | -  |

兩人又到地下室倉庫時，見到櫻在找東西，並要求大神是否可以幫個忙...

對象：選項：信賴：

|    |   |
|----|---|
| 啊啊 | 櫻 |
| 不太 | 櫻 |
| 不答 | - |

東西的位置如圖，1為彩球，2為布簾，3為花瓶。櫻不一定需要那一種東西，視情況而定。若先將指定東西以外的兩樣找出來，再找出指定東西，可使信賴度大幅提昇。



▲物品的位置如圖

回到自己的房間後，愛麗絲見到大神房中的影像傳輸機，便興奮地要和他試通。大神打開影像傳輸機可收聽一些頻道，此時若先收聽「少年雷德」的節目後，才會發生紅蘭與大神的以下對話情節。紅蘭問大神是愛森克萊特的機體較強還是光武，改...

對象：選項：信賴：

|    |    |
|----|----|
| 愛森 | -  |
| 光武 | 紅↑ |
| 不答 | -  |

不過當大神與愛通訊時，康娜中途插播進來（若選擇先與康娜通訊，則愛插播進來），兩人爭著與大神講話，於是問大神比較想跟誰講話...

對象：選項：信賴：

|    |      |
|----|------|
| 至  | 至↑康↓ |
| 康  | 康↑至↓ |
| 愛  | 愛↑至↓ |
| 不答 | -    |

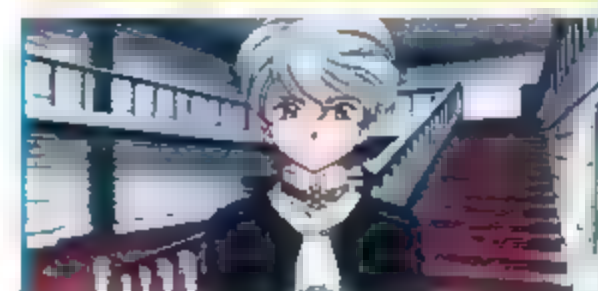
不過只要再與剛剛信賴度下降的人通信一次，就可將信賴度加回來。與瑪麗亞通信時，瑪麗亞問大神今天如何...

對象：選項：信賴：

|          |      |
|----------|------|
| 啊啊       | 瑪↑   |
| 活潑       | 瑪、愛↓ |
| 我也（時間過半） | -    |
| 不答       | -    |

頻率備忘錄

|        |       |     |       |
|--------|-------|-----|-------|
| 紅蘭     | 13700 | 瑪麗亞 | 13900 |
| 康娜     | 14000 | 至   | 13800 |
| 「少年雷德」 | 13510 |     |       |
| 帝都新聞台  | 13560 |     |       |



▲新人雷尼相當沉默





等時間快到12點時，大神與愛麗絲回到後台。此時愛麗絲建議一起到二樓陽台迎接新人。

對象：選項：信賴

好啊 愛  
到玄 -

不過兩人卻因聊天而沒注意新人已經來了。於是愛麗絲急急忙忙地從扶手滑下去，沒想到卻與樓撞個正著：正在危險之際，愛麗絲被一個帥氣的男孩接住了。原來這名男孩正是新人—雷尼，與織姬一樣都是來自星組，不過不論大神如何跟他打招呼，他都沒有什麼反應。當大神將他接到後台後，將他介紹給其他隊員。雷尼的姓是...

對象：選項：信賴

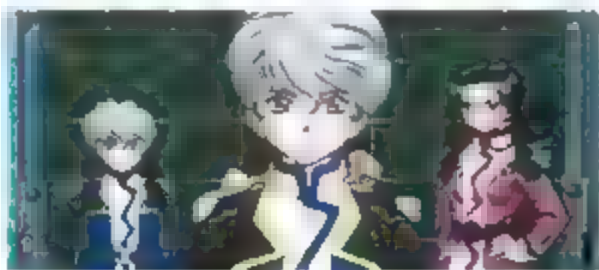
...拉什 織↓  
...拉賈 織↓  
...拉瑟 -  
不答 織↓

此時，剛剛大神遇到的那名女孩也出現了。原來她名叫早紀，是由陸軍調派來擔任米田的秘書。不料正當宴會準備開始時，急切的警鈴聲打斷了宴會的進行。



▲聽到警鈴聲響，此時，宴會全變了樣

大夥聚集作戰室商討作戰對策，米田請大神決定翔鯨丸所要採的作戰方式。若選擇重視攻擊，翔鯨丸會於空中做密集的射擊支援；而選擇重視防禦的話，翔鯨丸則會於空中投下可回復蒸氣的壓縮蒸氣，使用前必須先將外面的包裝打破才可使用



▲雷尼與織姬同屬星組，故兩人制服與其他人不一樣

出發前樓請大神下達出擊命令...

對象：選項：信賴

帝國 全↑ (除雷尼外)  
雷尼 -

## 戰鬥行動A

●戰鬥地點：鶯谷  
●敵機：大日劍



▲敵機大日劍

在此戰中，雷尼會先從後方進攻將木食擊退。大神先命他將後方攻擊力強大的蒸氣火箭毀掉，以防造成隊員損傷。待所有敵機全數殲滅後，金剛操作的大日劍會出動，所有人員集中火力以必殺技攻擊即可

待戰鬥行動勝利後，愛麗絲見到附近團圓的小孩與他們的父母，臉色黯然地先行離去。

(戰鬥行動A end)

戰鬥勝利之後，樓前來告知大神繼續舉行雷尼的歡迎會...

對象：選項：信賴

好， 樓+  
真麻 樓+  
不答 -

來到沙龍之後，愛麗絲將其父親給她的糖果分送給大家，大神問她喜不喜歡她的爸媽。

對象：選項：信賴

太好 -  
我和 -  
織姬 學語=

不知為何地織姬竟憤怒起來，還譏笑愛麗絲喜歡黏著爸媽不放；愛麗絲一聽相當生氣，結果再次演出大暴走！當大神回過神來時，愛麗絲已經獨自離開沙龍...

對象：選項：信賴

找愛  
向織 織+  
不答 -



接下來的時間可分為兩部分，前半部份的事件一定要在10:30以前才會發生。

## 10:30以前

在後台遇見織姬...

對象：選項：信賴

跟她 -  
躲起 織+  
不答 -

大神詢問織姬...

對象：選項：信賴

在找 織+  
夜間 -  
不答 -

接著又在一樓大廳遇見樓...

對象：選項：信賴

白天 -  
偶爾 -  
這麼(時間過半) 樓+  
不答 -

大神到地下室尋找愛麗絲，無意見卻發現織姬正在沐浴...

對象：選項：信賴

身體 繼續以下  
趕快 跳過以下選項

大神不由自主地進入沐浴室，卻被她發現了...

對象：選項：信賴

狡辯 織+  
逃跑 -



▲幸運偷窺到織姬出浴的雪瓦

在二樓陽台遇見雷尼...

對象：選項：信賴

跟他 被摔一跤  
離去 -  
玩「我是誰」 性格轉壞：被摔一跤  
不答 -



接著大神回隊長室，打開通訊機與紅蘭對話，此時她正好與蛋在通話。紅蘭問起今日與金剛一戰...

對象：選項：信賴

|    |    |
|----|----|
| 意外 | 紅↑ |
| 很艱 | —  |
| 因為 | —  |
| 不答 | —  |

中斷連線後，再次與蛋通訊，不過看蛋一臉睡意...

對象：選項：信賴

|    |    |
|----|----|
| 啊啊 | —  |
| 是來 | 蛋↑ |
| 是惡 | —  |
| 不答 | —  |

與康娜通話時，見她一臉睡意...

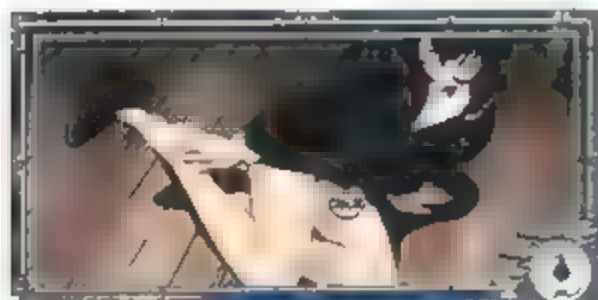
對象：選項：信賴

|          |    |
|----------|----|
| 通訊       | —  |
| 道歉(時間過半) | 康↑ |

此時不要與瑪麗亞通話，否則信賴度會降低。接著10點30分一到，不論大神身在何處，早紀一定會出現，要求大神與她單獨相處；若答應其性格轉軟，反之則轉硬，不過不管如何選擇，一定會被早紀拉到大道具間。

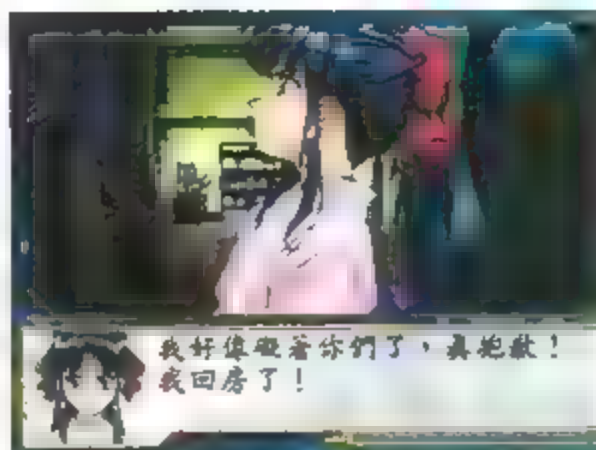
早紀突然要大神抱她，同樣地若答應她性格轉軟，不過待會櫻出現其信賴度會大幅下降。接著早紀突然跌倒，要大神替她揉揉，建議完全不動等時間過去，否則櫻的信賴度也會大幅下降。

等早紀站起來後，櫻出現並質問大神為何沒有幫忙尋找愛麗絲，然後氣呼呼地離開了，只要剛剛未做虧心事，櫻的信賴度就不會下降。



▲早紀跌倒時對她出手幫助她不會反抗，但櫻的信賴度會降低。

期間遇到雷尼兩次，不過不論跟他說什麼，都不會影響其信賴。此時突然出現大神的同學加山，並告訴他要找的東西在閣樓上，在那裡果然發現了愛麗絲。



▲大神找到愛麗絲後，她想起尚未回信給她父母，於是要求到大神房中寫信。愛麗絲要大神對其父母自我介紹...

大神找到愛麗絲後，她想起尚未回信給她父母，於是要求到大神房中寫信。愛麗絲要大神對其父母自我介紹...

對象：選項：信賴

|    |    |
|----|----|
| 帝國 | —  |
| 戀人 | 愛↑ |
| 勇氣 | —  |
| 不答 | —  |

說起愛麗絲...

對象：選項：信賴

|    |    |
|----|----|
| 健康 | —  |
| 成為 | 愛↑ |
| 任性 | 愛↑ |
| 又暴 | 愛↑ |

他向愛麗絲的父母表示，會對愛麗絲...

對象：選項：信賴

|    |    |
|----|----|
| 保護 | —  |
| 幸福 | 愛↑ |
| 變成 | —  |
| 不答 | —  |



▲愛麗絲談到她傷心的過去...

對象：選項：信賴

|    |    |
|----|----|
| 說些 | 愛↑ |
| 鼓勵 | —  |
| 不答 | —  |



▲大神告訴愛麗絲，她是花組中最重要的夥伴，讓愛麗絲的信賴度也隨之增加。愛麗絲想在大神房中過夜...

大神告訴愛麗絲，她是花組中最重要的夥伴，讓愛麗絲的信賴度也隨之增加。愛麗絲想在大神房中過夜...

對象：選項：信賴

|    |    |
|----|----|
| 嗯， | 愛↑ |
| 這樣 | —  |
| 不答 | —  |

醒來後，愛麗絲表示做了一個夢...

對象：選項：信賴

|               |         |
|---------------|---------|
| 怎樣            | —       |
| 我也做夢          | —       |
| 我也夢到愛麗絲(時間過半) | 愛↑ 請選此項 |
| 要不            | 愛↑      |

早餐時，米田和早紀一起去陸軍部，並順便幫愛麗絲寄信。此時忽然警鈴大作，於是下達作戰令。

對象：選項：信賴

|    |    |
|----|----|
| 帝國 | 全↑ |
| 愛麗 | 愛↑ |
| 演出 | 愛↑ |

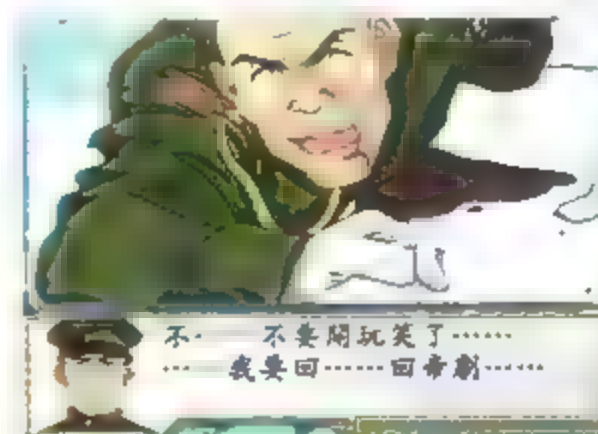
戰前擬定作戰計畫...

對象：選項：信賴

|    |           |
|----|-----------|
| 快速 | —         |
| 查看 | 得知敵情 請選此項 |

根據帝擊謀報部 月組收集的資料，敵人的目的是建設戰略據點。此時作戰目標則是將印上記號的特定資材破壞。

然而就在他們作戰期間，照常到陸軍部的米田準備回帝劇途中，竟遭不明人士狙擊射殺！



▲米田在陸軍部遇害後，早紀...





## 戰鬥行動A

- 戰鬥地點：瀝谷
- 敵機：智拳



▲敵機智拳

根據資料顯示，只要破壞「藍色之印」的資料即可，「紅色之印」內藏有敵機，故不要破壞，而「白色之印」中則有補給蒸氣站。當他們將地圖上全部目標殲滅後，由木食駕駛的敵機智拳出現，他會不斷地分出四部小型機圖空來攻擊，因此必須速戰速決。

當大神站在愛麗絲身邊時，愛麗絲詢問大神她的信是否可以寄到...



▲愛麗絲與大神的合体技可看到愛麗絲變成大人的模樣

(戰鬥行動B end)

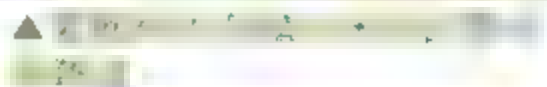
戰鬥勝利後，接到早紀的通訊，大家才得知米田中槍之事，並立刻趕到醫院...



▲米田中彈後情況相當危急

## 第3話 啊、相親

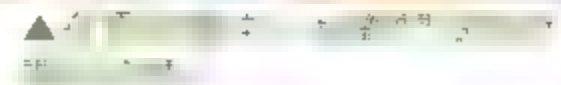
一行人來到醫院，早紀告訴大神米田的情況相當惡劣，於是大神進入病房探視他。回帝劇後，所有隊員心情都很低落地回房間，身為隊長的大神於是準備各自安慰他們。在二樓大廳見到愛麗絲，因為米田之事正在難過...



來到中庭後，又遇見哭泣的愛麗絲...



在鍛練室中遇見喬尼，他對此事表示失望...



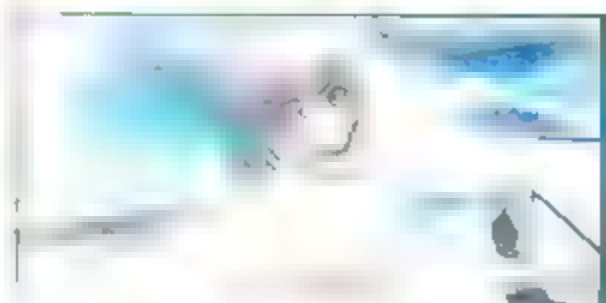
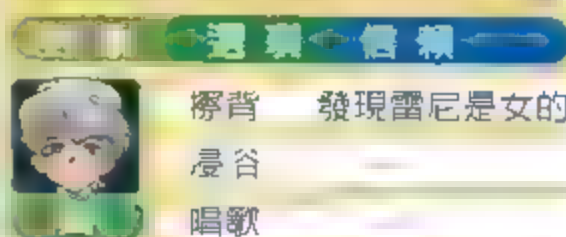
而後又在更衣室看到雷尼的衣服，於是大神對浴室問...



我也 (過半出現，進入以下“特殊事件”)

## 特殊事件

若選擇也一起去沐浴...



▲大神在浴室中發現雷尼是女的

大神驚慌地逃到更衣室，此時雷尼出現...



(特殊事件 end)

大神先在陽台遇見哭泣的櫻後，走到經理室，又見到櫻正在看著米田與她父親的合照...



大神先到販賣部購買劇照，接著在舞台見到櫻正在擦舞台地板...

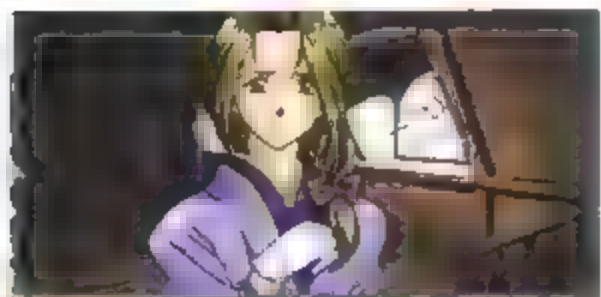


在閣樓遇見織姬獨自一人喃喃自語，與她交談後便會離開。回到房間後，大神利用通訊機與紅蘭和瑪麗亞連線，兩人對於米田的狀況都非常關心...





剛關掉通訊機（只要3點一到就會遇見）就見到慌慌張張地跑過來告訴大神，原來支持花組的財團停止一切經濟援助，詢問大神有何對策。無論怎麼選都不會影響劇情，不過建議選第一項。



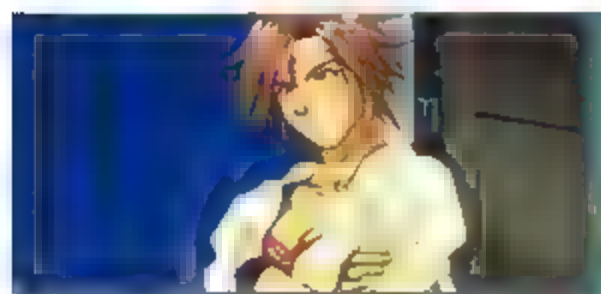
帝國華擊團的資金  
就會開始吃緊。

▲ 選擇「帝國華擊團的資金  
就會開始吃緊。」

當大家聚集在舞台商討對策時...



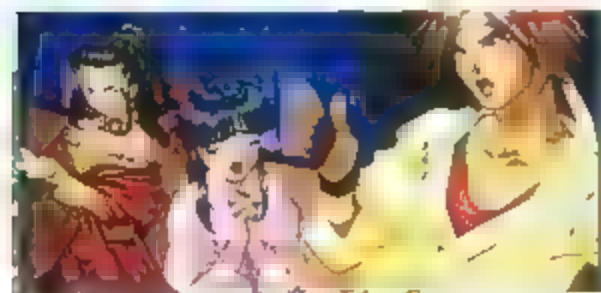
正當大家擔心無人可以飾演「李爾王」一角時，康娜正好從沖繩回來了！在他們練習的中場休息時間，康娜找大神到中庭陪她練空手道...



▲ 選擇「如果。」



▲ 康娜一口氣練習空手道...



▲ 康娜的師傅就是空手道大師...



夜晚大神準備巡邏前，忽然接到基的訊息，問他至重要還是帝國華擊團重要...



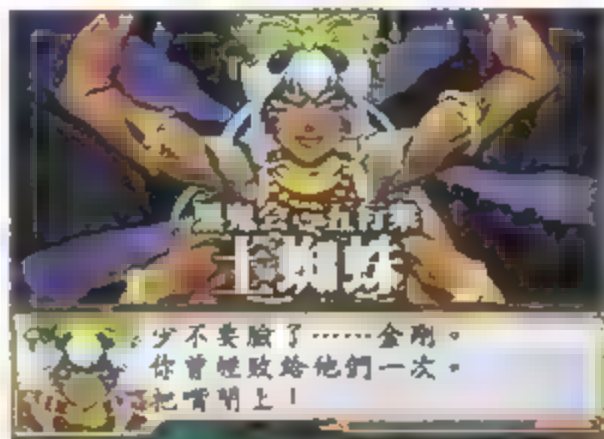
接著她竟匆匆一句「永別了」，便結束通話，讓大神十分擔心她的情况



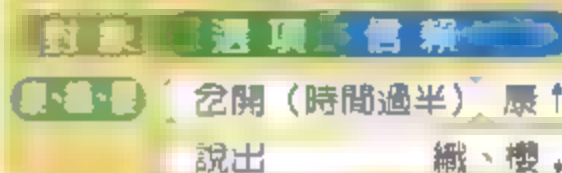
少尉.....  
永別了...

▲ 選擇「少尉.....  
永別了...」

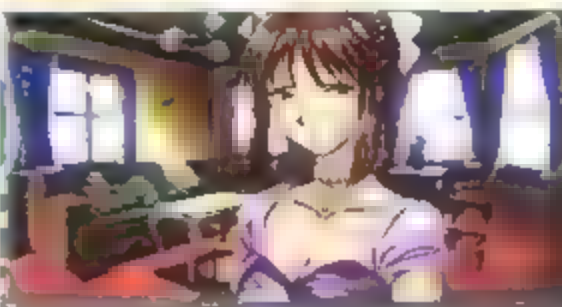
而場景轉到黑鬼會基地，原來財團停止經濟支援正是黑鬼會的陰謀，此時他們準備派出蜘蛛攻擊帝國華擊團。



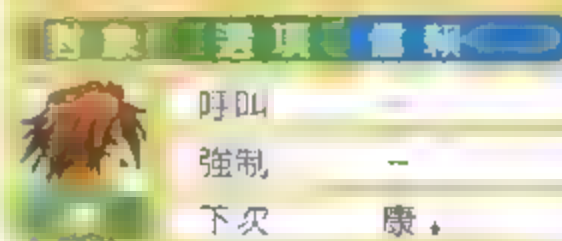
第二天大夥繼續練習，一旁的  
大神有點在意昨晚基的神情。康娜  
見大神深思，便向他詢問...



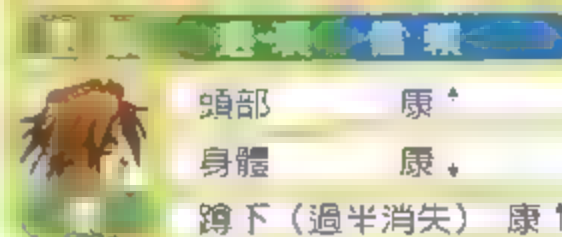
不久由里跑來告訴大神，基要  
結婚了！神崎家族準備利用基的婚  
姻，作為繼續經援帝劇的條件，得  
知此事的康娜問大神該怎麼辦...



到了神崎家門口準備進去救人...



康娜打算將門踢破，大神連忙  
制止。正當大家苦無辦法進入時，  
門竟從內部被打開了，此時加山也  
出現了，並要大神趕緊進去救人。  
進入神崎家花園時，大神決定往玄  
關的方向前進。到府內後，大神還  
受對方上段攻擊...



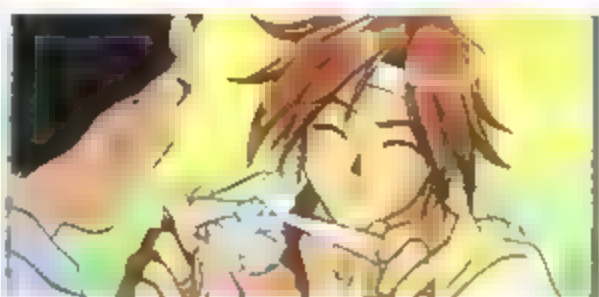




此時在花園中其他組員也開始戰鬥...



在戰鬥中大神受了傷，於是康娜替他包紮...



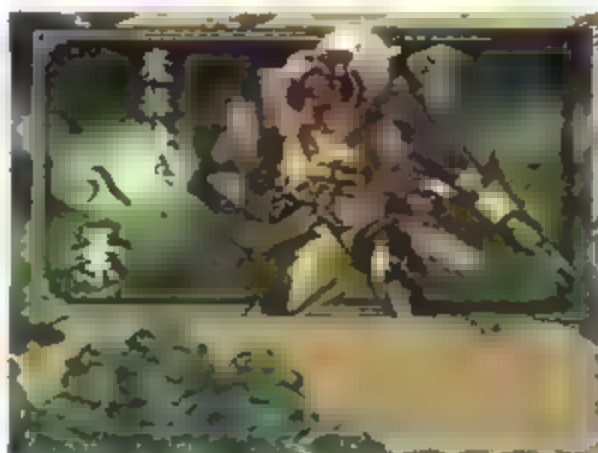
當兩人衝進客廳時，董一見到大神信賴度馬上提高。面對董爺爺的提出停止經援的威脅，董問大神該怎麼做...



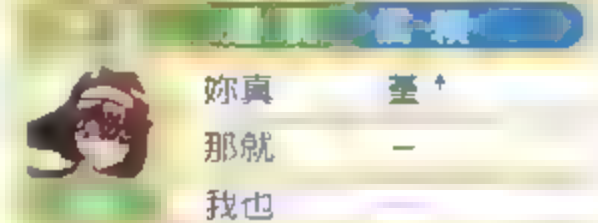
這時花組副司令，也是富滿小姐的妹妹藤枝楓出現，以華擊團副司令的身分支持大神。她並將光武運來此處，原來她已得知黑鬼會攻打過來了！



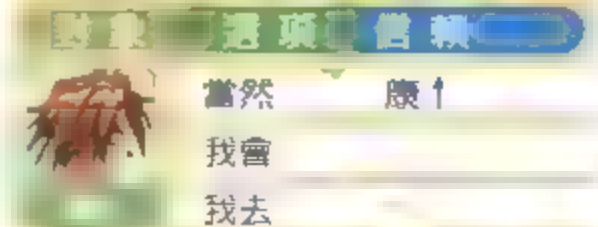
選擇第一項的目標是打倒所有敵人，行動上較困難。選擇第二項只要撈到所有人員避難完畢即可。



戰鬥中董問起自己所作的事...



若與康娜施展合體技時，她問大神如果這次是相親的是她，大神會來幫她嗎？



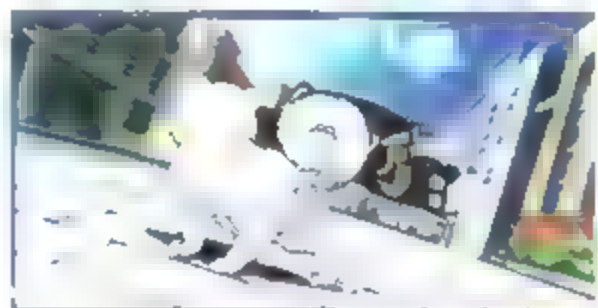
作戰目標（視以上選擇而定）完成後，其頭目蜘蛛出現攻擊，隊員們盡量不要站在一起，容易被一次攻擊。

(戰鬥行動B end)

時序進入夏季，入院的米田也漸漸康復。這天大神與櫻一同去探望米田。櫻穿了一件與平日不同的衣服，並詢問大神的看法。



準備進醫院時，見到一輛飛馳的車朝著一隻過馬路的小狗衝過來！此時請選擇唯一出現的選項。





## 第4話 混亂！火焰裡的藝妓女孩

此時車上的陸軍軍官下車找碴，並要大神報上名字。

【行動】選項影響

我是 —  
全體 沒必 — (請選此項)



▲大神千鈞 髮之際救了小狗一命

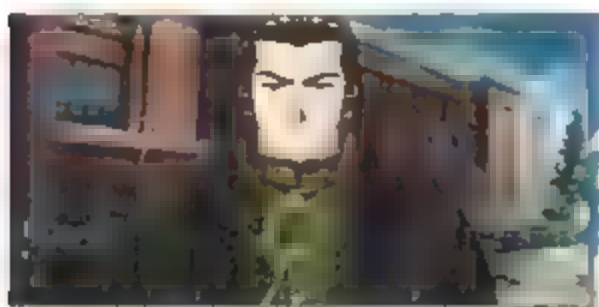
由於對方態度惡劣，對方上前準備修理大神...

【行動】選項影響

抵抗 —  
不答 櫻，

由於大神不想讓米田惹麻煩，於是選擇不還手乖乖被揍，直到對方有人下車要他們住手。他是現任陸軍部長京極慶吾，似乎認識櫻的父親，不過卻對她父親的死說得一文不值，讓櫻十分憤怒。

待一幫人走後，大神希望櫻對於剛剛發生的事情向米田保密。兩人進入病房後，卻看見他的同學加山從裡面出來，向他詢問為何來找米田，他卻怎麼樣都不說。



自己選擇白癡般的死亡方法... 沒用地死去... 八成在黃泉下後悔吧...

▲京極慶吾將櫻父親的死說得一文不值



▲櫻無法原諒如此羞辱她父親之人

進病房後，米田對於大神臉上的傷有些疑惑：正當大神想敷衍過去時，紅蘭此時回來了，她也對大神臉上的傷十分好奇。最後櫻忍不住將剛剛發生的事說出來，米田要大神與櫻對於京極慶吾多忍耐些，不要中了他的挑撥。



▲紅蘭終於從花屋敷回來了

臨走前，米田將大神一人留下，並將他的愛刀「神刀威卻」交給他。三個選項都不會影響劇情，不過若選第二選項可讓大神性格轉硬。

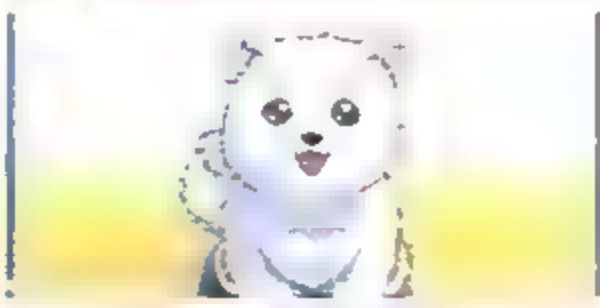


▲米田將他的愛刀「神刀威卻」交給大神

大家走出醫院後，發現剛剛那隻小狗跟著大神走。櫻問大神是否能夠將牠帶回旁劇...

【行動】選項影響

沒問 櫻・紅・  
那樣 —  
如果 —  
不答 —



▲小狗想跟著牠的救命恩人走



▲若稱讚高一的太取她會難得地提高信賴度

回帶劇沙龍後，大家都搶著替牠取名字。每個人除了第一選項是自己取的名字之外，第二選項是考慮一下，第三則是讚美她的衣服，其中櫻、康娜、愛麗絲、蕾尼（前提是必須已知她是女孩）信賴度會增加，紅蘭不會；至於織姬與聖則是必須先前未稱讚過任何人，她的信賴度才會增加，否則反而會減少，至於小狗的名字不會影響劇情，與大家聊完後，紅蘭要大神於4點去找她...

【行動】選項影響

知道 紅↑  
抱歉 紅↓  
不答 —

由於還有一個小時的時間，大神可先四處走走。以下事件不一定全部都要執行，選擇玩家想要的即可。事件可分為3點半以前發生，以及3點半至4點發生，每個事件約5分鐘。

大神在更衣室發現櫻的衣服...

【行動】選項影響

身體 個性轉軟，進入以下選項  
趕快 —

進入浴室後，隱約可見櫻在洗澡的樣子。櫻想到今天大神稱讚她，信賴度也隨之提高，忽然發現外面有人...

【行動】選項影響

狡辯 櫻↓  
逃跑 —  
跟她（時間過半） 櫻↓

接著在地下機庫遇見紅蘭...

【行動】選項影響

你真 紅↑  
妳能 —  
不答 —

在廚房中又看到康娜，她表示要煮東西給大神吃...

【行動】選項影響

看起 康・  
我覺 康・  
不答 —





在中庭遇見雷尼，此時小狗也跑了過來，大神問他為何不跟小狗玩，不過無論如何選擇，信賴度不會提高。



▲小狗似乎很喜歡雷尼

在舞台遇見重，她表示能站在舞台太好了...

選擇項目：信賴

|    |    |
|----|----|
| 我是 | 重↑ |
| 真的 | -  |
| 從今 | -  |
| 不答 | 重↓ |

接著在音樂室見到織姬。織姬問大神是否會做配樂...

選擇項目：友誼

|    |       |
|----|-------|
| 好， | 進入小遊戲 |
| 哈哈 | -     |
| 不答 | 進入小遊戲 |

用#記號或b記號將音符調到適合的顏色位置。此遊戲最高分400分，最多只能錯5次，若得到最高分，織姬的信賴度會升高很多，不過若多於200分，她的信賴度也會稍微提高。

用#上升  
用b下降  
音符和框框的顏色要配合。  
大神的移動  
出#  
出b

遊戲開始 操作練習

小遊戲結束

## 戰爭之後

大神來到餐廳與比賽康娜吃飯，此時為Double Lips，依序為鍋、亞強普魯、白飯、茶，共重複選擇三次，必須在時限內完成才行。若能在時限內完成康娜的信賴度上升。此事件費時10分鐘。



▲即使僥倖成功也會輸給康娜，因為她在這段期間吃了6人份

接著在中庭遇到櫻，她要大神幫她練劍...

選擇項目：攻略

|     |       |
|-----|-------|
| 好，  | 進入小遊戲 |
| 太麻煩 | -     |

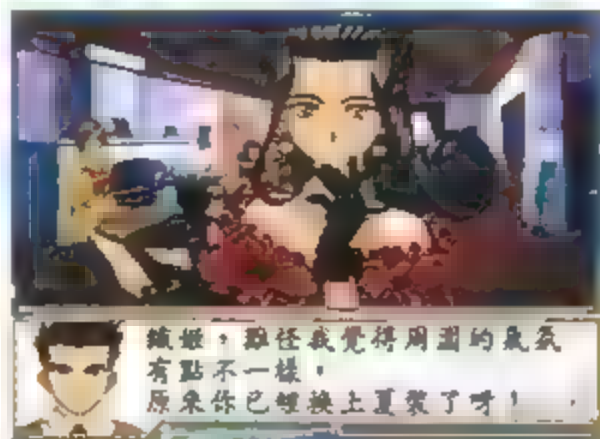
## 面對明天

(小遊戲)

當稻草飛出時，按A、Z、X鍵分別代表黃、紅、藍三方向的劍法，來指揮櫻砍中稻草。若第一刀未砍中時，可趕緊再使用其他兩方向的劍法來補救。稻草共20束，隨著砍中的多寡來加分，櫻的信賴度亦會隨加分多寡而有所變化。



小遊戲結束



織姬，難怪我覺得周圍的氣氛有點不一樣，原來你已經換上夏裝了呀！

到了後台見到織姬在休息，她對於「榻榻米」這個東西已漸漸不會覺得奇怪了...

選擇項目：信賴

|    |    |
|----|----|
| 大概 | 織↑ |
| 明明 | -  |

若大神尚不知雷尼是女的，則會發生以下事件。大神見到雷尼裸體站在泳池邊，正打算警告他這裡都是女孩時，竟發現雷尼是女的！大神奪門而出後，接著又回泳池邊跟雷尼說話，並稱讚雷尼很可愛。

在樓梯前遇到愛麗絲，她表示7月5日是她的生日，並問大神她的年齡是...

選擇項目：攻略

|     |    |
|-----|----|
| 11歲 | 愛↓ |
| 12歲 | 愛↑ |
| 13歲 | 愛↑ |

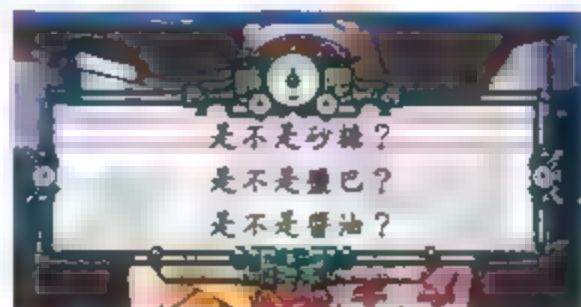
此事件在3點半前就會發生，不過以下詢問生日之事件，則一定得在3點半以後選擇才會跟著發生。大神考慮要送愛麗絲什麼禮物，無論選擇送哪一樣信賴度都會上升，不過若完全不選擇不會改變。

在沙龍遇見董正在喝茶，董考大神俄羅斯茶裡放的是什麼，原先出現的三個選項都不要選，等所有選項都改變後再選擇果醬，董的信賴度才會增加。

董要大神跟著她學學茶道...

選擇項目：攻略

|    |          |
|----|----------|
| 倒入 | -        |
| 注入 | - (請選此項) |



▲想必第一次出現的選項不會有人選吧





在閣樓遇見織姬獨自一人喃喃自語，此時會出現唯一選項，若不選擇而讓時間過去，會讓織姬的信賴度大幅下降。

4點整到後，大神來到紅蘭的房間。紅蘭向他說出自己的身世，並表示絕不能放過襲擊米田之人。接著她交給大神一個黑色的球，正當大神感到好奇時出現唯一選項，不過不管大神選不選黑球都會爆炸！而紅蘭的信賴度都會增加。



▲紅蘭的出生年代大約是在辛亥革命時



▲對紅蘭來說米田就像她父親一樣



▲紅蘭發明的東西總會不定時地爆炸

此時黑鬼會的人正在開會，從他們對話看來，他們的幹部「水狐」似乎已混入華擊團中，且他們準備要解決一個名為「山口和豐」的人。當天晚上大神正在巡邏時，愛麗絲和康娜前來敲門，告訴大神由於早紀向櫻和紅蘭透露今晚京極慶吾的行程，於是她們前往找他算帳。

大神來到此料理亭找二人，卻被山口拉到他房間，並詢問他的來意。不料沒多久忽然料理亭遭人縱火，紅蘭想起自己喪生於火難的家人，氣得衝入火場要揪出元凶。大神在房門口遇見櫻，並告知他紅蘭失蹤的消息……



我去  
我們去救紅蘭  
我們趕快逃命

櫻，  
—  
櫻！



▲紅蘭和櫻扮成藝妓的模樣混入料理亭中



▲兩人被客人騷擾



▲紅蘭拿「煙霧彈」大鬧料理亭



▲大神對山口解釋來意

找到紅蘭後，她已完全失去理智，不聽大神的警告……



打醒  
不答

紅，  
—



▲紅蘭完全失去理智



▲大神一巴掌打醒紅蘭

接下來的逃走方向依序是 右、正、右、左，若在時限內逃出的話紅蘭的信賴度提高。此時遭遇敵人，於是大神下達作戰計畫。



誘敵  
護衛

全力應戰  
保護山口



●戰鬥地點：神川  
●敵機：五結



▲敵機五結

在紅蘭第一次行動時，會問大神還記不記得她的機組屬於什麼型……



前方  
後方  
自爆

紅，  
紅，  
紅，





若選擇護衛作戰，在紅髮第二次行動時會有感而發地表示，科學家的發明也為人類帶來不少禍害...

【調查】選項：信賴



一定 紅↑  
只是 —  
沒什 —

作戰途中康娜（護衛作戰改為重）會問大神要不要改變作戰方式，此由玩家自行決定。待山口成功脫逃後，黑鬼會的火車終於現身，並在附近安置炸彈，準備將此夷為平地。不過此時瑪麗亞出現，破壞了引爆裝置，使得士氣為之一振。當大神與瑪麗亞站在一起時，所出現的三個選項都不要選擇。



▲小心火車的必殺技攻擊範圍相當大

（戰鬥行動 end）

戰爭後過了幾天，山口盛裝來到劇院，原來他正是海軍部長山口和豐，為了感謝華擊團的協助，答應動用海軍力量給予協助，使華擊團的財務問題獲得解決。



▲山口盛裝來到劇院，並答應動用海軍力量給予帝國經濟上的協助

暑期公休假期得前一天，梧忽然說下個月有任務，要大神開照販賣店的工作，至於什麼任務卻無人知道。

## 第5話 既喜悅又害羞的暑假

在米田的歡迎會上，他稱讚瑪麗亞的衣服，並反問大神的意見...

【調查】選項：信賴/影響



真過 瑪↑（較高）  
帥氣 瑪↑  
美麗 瑪↑；性格轉軟

米田宣布要送花組熱海4天3夜的溫泉旅行，早紀會跟著去；而楓則表示要留守，並交代大神要帶著影像傳送機一起去。第二天早上9點，大神有1個小時的時間可以自由行動，以下所有事件均耗時5分鐘，請玩家自選：



大神往櫻花的房間移動，卻先遇上了紅蘭（此事件不耗費時間）。

大神敲了瑪麗亞的房門後，瑪麗亞請大神進去，此時可調查她的房間。瑪麗亞問大神是否有寫日記的習慣...

【調查】選項：信賴



是的 瑪↑  
不， —  
三天 —

此時若將游標移到日記上，大神會企圖想偷看瑪麗亞的日記，瑪麗亞的信賴度也會隨著降低；若認真她的床幾次後，大神也會想入非非，讓瑪麗亞信賴度降低。

接著去敲重的房門，重請大神進去。重表示要帶枕頭去，否則會睡不著，並問大神是否有這樣的習慣...

【調查】選項：信賴



我能 重↑  
不， —  
我是 —

接著發現康娜還在睡，原來她昨晚在鍛鍊身體，卻累得睡著了...

【調查】選項：信賴



實在 —  
妳是 康↑  
啊， —

到地下機庫後，發現紅蘭正在整修光武...

【調查】選項：信賴



好好 紅↑  
過分 紅↓  
這衣 —

她提到建造光武的鋼材源自美國，具有防禦妖力的作用...

【調查】選項：信賴



那真 —  
這... —

紅蘭告訴大神9點半後會到中庭採收蕃茄。

到中庭後，看到雷尼又坐在椅子上發呆，不過不管說些什麼，她都不會有反應。敲樓房門時，她會問大神喜歡什麼顏色；若發生此事件，且櫻的愛情度一直維持在前五名內，在第七話中大神會得到櫻親自織的圍巾，顏色與玩家選的相同。

到一樓大道具間看見早紀，她問大神洗溫泉的目的是什麼，選項結果並不會影響劇情，不過若選擇第一項，可讓大神性格轉硬。



到2樓書庫會碰到重，她正傷腦筋不知道帶什麼書去看...

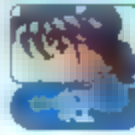
【調查】選項：信賴/影響



小說 重↑（較高）  
帶與 —  
時刻表 重↑；性格轉軟

接著到中庭可遇見紅蘭正要採收蕃茄。

【調查】選項：信賴



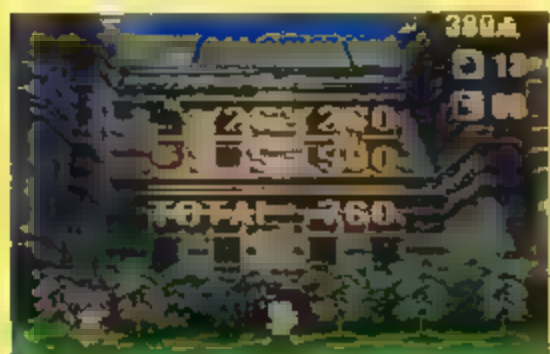
嗯， 紅↑；進入小遊戲  
我現 —





## 鳥

紅蘭請大神用無害的煙霧彈趕走偷吃蕃茄的鳥鴉。以方向鍵或滑鼠控制方向，Z鍵或滑鼠左鍵發射煙霧彈。煙霧彈由紅蘭補給，不過補給的速度較慢，必須省著用。遊戲得分會影響紅蘭的信賴度高低。



▲大神用煙霧彈趕走偷吃蕃茄的鳥鴉

小遊戲end

到經理室後，會見到米田與瑪麗亞。米田交代大神好好照顧花組隊員...

對象：米田、瑪麗亞、花組隊員

大神：是的  
瑪麗亞：我會  
米田：沒問

## 10點整時發生之事件

(包含10點)

大神到織姬房間敲門，敲了兩次卻完全沒反應，原來織姬仍睡得不醒人事...

對象：織姬、大神、信賴/影響

大神：大聲  
織姬：靜靜  
大神：莽撞

此時若再去敲織姬的門，織姬終於出來應門。

對象：織姬、大神、信賴/影響

大神：睡過  
織姬：以後  
大神：怎麼

到地下室倉庫時聽到牆壁有聲音，此時會出現選項，不過無論怎麼調查，都不會有什麼收穫。(此事件要到第六話才會恍然大悟。)



▲倉庫內竟有敲打的聲音

到了10點整必須走到一樓玄關，否則就會遲到；不過頂多只是會被楓唸兩句，不會影響信賴度，楓會要大神將通訊機帶著以便聯絡。此時米田表示，已經請人在花組旅行期間坐鎮在帝劇之中，不過竟是一群自稱「帝國華擊團·薔薇組」的人妖！



▲若早到了提學堂修習武機當被楓提醒



▲米田慷慨地租了一輛豪華的豪華巴士



▲人妖薔薇組登場

在前往熱海途中，愛麗絲會找大神一起玩「大富豪」遊戲...

對象：愛麗絲、大神、信賴/影響

大神：好，教我  
愛麗絲：進入小遊戲  
大神：我不  
愛麗絲：樓教大神遊戲規則



## 大富豪

遊戲方法類似「大老二」，其遊戲結果不會影響信賴度。



▲每局結束都會將每個人的得分排列出來

小遊戲end

遊戲結束後，車子也快到熱海；此時紅蘭拿出「伴奏君」準備點音樂，不料一按開關後立刻自爆。在喧鬧聲中一行人來到熱海。

康娜一看到海，便問大神要不要去海邊走走...

對象：康娜、大神、信賴

大神：既然  
康娜：想休  
大神：不答



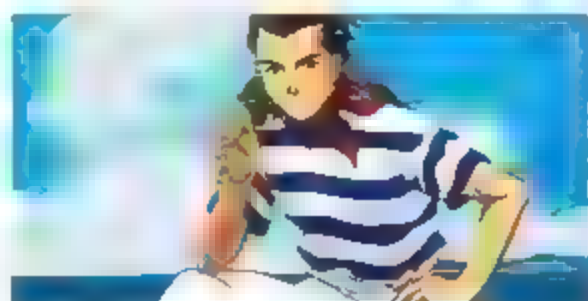
▲一行人所居住的「金線園」

到了海邊後，紅蘭問大神到海邊最想做什麼

對象：紅蘭、大神、信賴

大神：游泳  
紅蘭：日光浴  
大神：切西瓜  
紅蘭：不答

等大家都走了以後，神出鬼沒的加山又出現了；不過不管大神如何問他，他都會將話題岔開。



▲神出鬼沒的加山又跟來了







## 主線劇情

到了晚上櫻提議玩煙火，愛麗絲覺得仙女棒很可愛，並問大神的意見…

對象：選項：信賴



是啊 愛↑  
但是 紅↑



▲愛麗絲覺得仙女棒很可愛

紅來帶了煙火來，在放第一個煙火時…

對象：選項：信賴



球呀 紅↑  
魚呀 愛、康↑  
說什 (過半出現) -  
不答 -

當天晚上大神在泡溫泉時，發現雷尼已經在裡面了，大神趕緊衝出外面；若大神尚不知她是女孩，在替她擦背時就會發現。

第二天大神回到房間準備東西時，瑪麗亞來找大神要他先跟劇場聯絡。

對象：選項：信賴



好的 瑪↑  
不太 瑪↓  
不答 -

不料怎麼樣都找不到傳送機。瑪麗亞詢問大神該怎麼辦

對象：選項：信賴

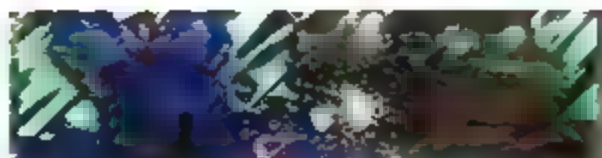


告訴 -  
我們 -  
別理 (過半出現) 瑪↓

為了不讓其他組員擔心，瑪麗亞要大神暫時對此事保密。



▲難得一見櫻換泳裝的模樣



接下來的事件到11點前發生，事件沒有一定，順序也不會影響劇情。到左邊庭院時，遇見紅蘭正在清理昨晚的煙火。她問有沒有好好利用影像傳送機…

對象：選項：信賴



對， 紅↑  
我是 -

正要去孔雀室時在走廊遇見重。問大神在這裡印象最深刻的是什麼…

對象：選項：信賴



晚上 -  
煙火 -  
每邊 -  
泳裝 (過半出現) -

走到孔雀室時，早紀問大神為何來此…

對象：選項：信賴



沒有 -  
有東 瑪↓  
有看 -

走到鳳凰室，看到櫻與織姬已經換好泳裝，此時織姬問大神，兩人的泳裝誰比較好看…

對象：選項：信賴



櫻 櫻↑織↓  
織姬 織↑櫻↓  
兩人 織↓  
不答 -

瑪麗亞暗示大神向她們打探影像傳送機的事…

對象：選項：信賴



有看 瑪↓  
有到 瑪↑  
今天 -

走到更衣室時，遇到雷尼與愛麗絲準備要去泡溫泉，愛麗絲要大神一起來泡…

對象：選項：信賴



瑪麗 瑪↓  
大家 瑪、愛↓  
現在 性格轉硬

走到門廳時遇見康娜，她問大神準備好了沒…

對象：選項：信賴



啊啊 瑪↓  
不 -  
沒關 (過半出現) -

在朱雀室時瑪麗亞問大神的看法…

對象：選項：信賴



被誰 -  
忘了 -  
這樣 (過半出現) 瑪↑

11點整一到，瑪麗亞忽然跑出旅館之外，回來後帶了一塊傳送機的碎片，據說是在海邊撿到的，大神獲知後立刻趕往海邊。

在海邊果然找到影像傳送機的殘骸，瑪麗亞懷疑為何會發生這種事…

對象：選項：信賴



是為 -  
是惡 -  
為了 (過半出現) 瑪↑  
想要 -

他們在附近發現一個洞穴，且洞穴中發現了無線電。忽然有人嘗試與這部無線電聯絡……

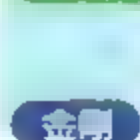
對象：選項：信賴



收訊 瑪↑  
不管 -

沒想到發信者就是黑鬼會的金剛！而他誤將瑪麗亞誤認為是破壞影像傳送機的「水狐」，並問瑪麗亞要從哪裡送來援軍…

對象：選項：信賴



海路 - (較容易)  
山路

大神立刻用無線電通知極將靈子甲冑送過來。兩人正要通知其他人時，卻發現洞穴漸漸被潮水淹沒；因為瑪麗亞不會游泳，於是要大神先丟下她回去…

對象：選項：信賴




溫柔 瑪↑  
強烈 瑪↑ (較高)  
不答 -





游出洞穴後，瑪麗亞已經溺水昏迷...

| 對象                                                                                | 選項        | 信賴      |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------|
|  | 握手        | 瑪↑ (較高) |
|                                                                                   | 祈禱        | 瑪↑      |
|                                                                                   | 人工 (過半出現) | —       |
|                                                                                   | 不答        | —       |



▲瑪麗亞假扮水狐與金剛通話




- 戰鬥地點 熱海
- 敵 機 寶形、大日劍



若先前選擇海路支援，要破壞敵軍的支援行動，必須在3回合內破壞掉海邊的誘導燈；如果選擇的是山路，則必須在3回合內破壞掉山上防止落石的護欄。

當大神與瑪麗亞站在一起時，瑪麗亞會很遺憾，好好的假期變成這樣...

| 對象                                                                                  | 選項        | 信賴 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----|
|  | 而且        | —  |
|                                                                                     | 下次        | —  |
|                                                                                     | 好想 (過半消失) | 瑪↑ |
|                                                                                     | 不答        | —  |


如果第二次站在瑪麗亞旁邊，她會問大神累不累，而信賴度也會再升高；站在紅蘭旁邊時，大神會問她去山上好不好玩，紅蘭的信賴度會提高。金剛出現後，他會擋住所有對水狐的攻擊，因此得先解決掉他才行

(A3支線 end，進入主線)

戰勝後回到劇院召開作戰檢討會。會議之後，楓與大神討論起關於雷尼的事情；原來她最近的作戰表現有些失常...

## 第6話 雷尼呀，把槍放下

秋季公演的戲碼是「青鳥」，大神前往探視排戲的狀況。不過當瑪麗亞戲中詢問雷尼為何充數時，她的神情卻顯得怪怪的...

| 對象                                                                                 | 選項 | 信賴   |
|------------------------------------------------------------------------------------|----|------|
|  | 幫雷 | 康↑   |
|                                                                                    | 和櫻 | —    |
|                                                                                    | 不答 | 瑪、織↑ |



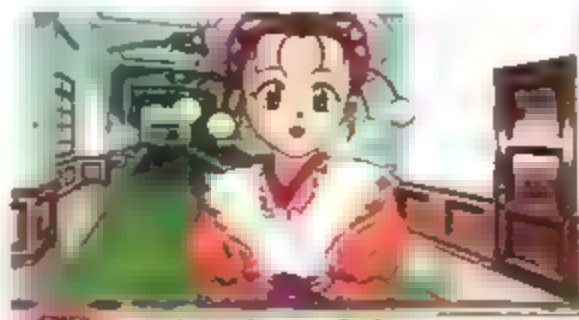
▲大家都很關心雷尼首次擔任主角的狀況

不料再次排練時又發生相同的狀況，之後雷尼即逕自離開。此後大神有一個小時的自由時間，不過只要大神到雷尼的房間，就會立刻結束自由行動時間

### 5分鐘25秒前 發生之事件

大神正要往外走時，在後台前遇到一位名叫野野村雷的女孩，原來她是來接替椿在販賣店的工作。與她談話出現的選項不會影響劇情，不過若選擇第一項，會讓大神的性格轉硬，第二項則轉軟。此事件並不會浪費時間，若一開始往大道具間走的話也會遇到她，但是會浪費5分鐘。

在一樓樓梯旁會遇見人妖三人組，根據他們的消息，可以知道幾名隊友的動向，也明白了在第五話時倉庫牆壁的怪聲，原來就是他們發出的。此事件亦不會浪費時間。



野野村雷，15歲。

▲可愛又迷糊的野野村雷暫時接替椿的工作

走到地下機庫時會遇到重，她表示最近的行動都被黑鬼會所掌握，問大神有何看法...

| 對象                                                                                  | 選項        | 信賴 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----|
|  | 確是        | —  |
|                                                                                     | 該不 (過半出現) | 蓋↑ |
|                                                                                     | 大概        | —  |
|                                                                                     | 黑鬼        | 蓋↓ |
|                                                                                     | 不答        | —  |


接著在2樓書庫遇到瑪麗亞正在看有關青鳥的書，她問大神有關青鳥的含意...

| 對象                                                                                    | 選項 | 信賴 |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 生命 | 瑪↓ |
|                                                                                       | 幸福 | 瑪↑ |
|                                                                                       | 金錢 | 瑪↓ |
|                                                                                       | 不答 | —  |

走到小陽樓時，遇到康娜正打算修屋頂。

| 對象                                                                                    | 選項        | 信賴 |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----|
|  | 真是        | 康↑ |
|                                                                                       | 想不        | 康↑ |
|                                                                                       | 康娜        | —  |
|                                                                                       | 屋頂 (過半出現) | 康↓ |
|                                                                                       | 不答        | —  |

康娜邀大神一起來修...

| 對象                                                                                    | 選項 | 信賴/影響    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|----------|
|  | 好! | 康↑，進入小游戏 |
|                                                                                       | 現在 | —        |
|                                                                                       | 高的 | —        |
|                                                                                       | 不答 | 進入小游戏    |

### 登山者 登山者

按滑鼠左鍵跳躍、右鍵換人。大神的移動力低、跳躍力高，康娜則相反，需輪流利用二人取得畫面上的釘子。康娜的信賴度會隨著成績高低不同而提昇。



▲登山者小游戏

小游戏end



從右側樓梯上樓或下樓會遇見愛麗絲，她正為雷尼的事在擔心...

| 對象                                                                                | 選項 | 信賴/影響   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|---------|
|  | 給她 | 愛↑；性格轉軟 |
|                                                                                   | 靜靜 | 愛↑；性格轉硬 |
|                                                                                   | 不答 | -       |

## 5點半

在5點半準時到達玄關，會看到瑪麗亞正準備出門買應急用品。

| 對象                                                                                | 選項 | 信賴/影響    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|----------|
|  | 要不 | 瑪↑；進入小遊戲 |
|                                                                                   | 小心 | -        |

## 雨中奔馳

以左、右鍵或Z、X鍵控制傘的方向，要注意刮風的方向與避過路邊水窪，瑪麗亞會根據其衣服濕掉的程度而有不同的信賴度。



▲時間：5點30分至5點35分

小遊戲end

## 5點35分到

## 5點40分之間

到更衣室會發現瑪麗亞的衣服；若選擇往浴室走去，會有機會看到瑪麗亞若隱若現的胸體。不久大神想打噴嚏，此時會出現唯一選項，若未選擇會讓瑪麗亞信賴度大幅降低。

接著到鍛練室時，遇到康娜正在鍛練身體。她對雷尼的事也很擔心...

| 對象                                                                                  | 選項 | 信賴 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 一定 | 康↑ |
|                                                                                     | 很難 | 康↓ |
|                                                                                     | 如果 | -  |
|                                                                                     | 不答 | -  |

到沙龍時見到董正在泡茶。董請大神將茶先沖到杯中...

| 對象                                                                                | 選項 | 信賴 |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 很快 | -  |
|                                                                                   | 慢慢 | -  |
|                                                                                   | 倒至 | 董↑ |
|                                                                                   | 不答 | -  |



▲董持續地教大神泡茶技巧


## 5點45分

## 5點55分之間

在中庭遇見愛麗絲，她反問大神她正在做什麼...

| 對象                                                                                  | 選項 | 信賴 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 跟舞 | -  |
|                                                                                     | 跟雷 | 愛↑ |
|                                                                                     | 在玩 | 愛↓ |
|                                                                                     | 不答 | -  |


在陽台遇見紅蘭與織姬正在聊天。紅蘭考大神關於「颱風」語言的由來...

| 對象                                                                                  | 選項 | 信賴   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|------|
|  | 日文 | -    |
|                                                                                     | 中文 | 紅↑   |
|                                                                                     | 英文 | -    |
|                                                                                     | 不答 | 紅、織↓ |



▲紅蘭考大神關於「颱風」語言的由來

在音樂室遇到紅蘭，她對鋼琴的發音原理非常好奇...

| 對象                                                                                  | 選項 | 信賴     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|--------|
|  | 紅蘭 | -      |
|                                                                                     | 問織 | 紅↑（較高） |
|                                                                                     | 把它 | 紅↑     |
|                                                                                     | 不答 | -      |

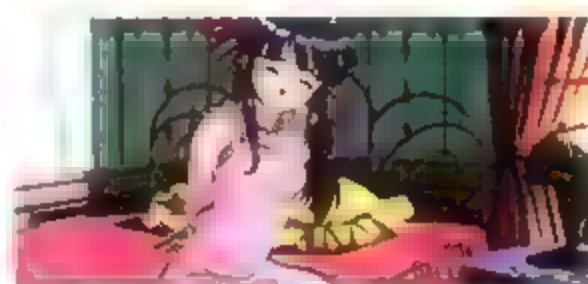
走進後台時，遇到織姬與櫻正在討論關於雷尼的事情。櫻很擔心雷尼的狀況，不過織姬卻認為沒什麼好擔心的。

| 對象                                                                                  | 選項  | 信賴 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|
|  | 贊成櫻 | 櫻↑ |
|                                                                                     | 贊成織 | 織↓ |
|                                                                                     | 不答  | -  |

以下事件與第五話之事件有關，且如果此事件先發生，則上個後台的事件則不會發生。大神發現櫻門沒關，若選擇偷窺一下或不選，大神會進入櫻的房間中。大神發現櫻似乎正在做什麼，不過卻把它藏在背後不肯讓大神看，並將他推出房間。

若在第五話中未被櫻問及喜歡什麼顏色，則此事件的對話會變成：因為櫻很怕打雷，因為颱風又要來了，故櫻很害怕...

| 對象                                                                                    | 選項  | 信賴 |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|
|  | 啊哈  | 櫻↓ |
|                                                                                       | 不用怕 | 櫻↑ |
|                                                                                       | 晚上  | 櫻↑ |
|                                                                                       | 不答  | -  |



▲櫻很神秘地將東西藏在身後

接著等6點一到，大神會自動前往雷尼的房間。在談話時，她問大神到底是為何而戰...

| 對象                                                                                    | 選項   | 信賴        |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------|-----------|
|  | 捍衛帝都 | -         |
|                                                                                       | 正義   | -         |
|                                                                                       | 找青鳥  | 過#出現 性格轉軟 |
|                                                                                       | 不答   | -         |

雷尼不滿意大神的回答而將他趕出門。大神回到房間後，神出鬼沒的加山又出現了，他要大神貫徹自己的信念，說完後又消失了。加山才一走，愛麗絲就來敲大神房門，她做了一個花飾要送給雷尼，希望大神陪她去...

| 對象                                                                                    | 選項 | 信賴 |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 好， | 愛↑ |
|                                                                                       | 我打 | 愛↓ |
|                                                                                       | 我也 | -  |
|                                                                                       | 不答 | -  |





▲愛麗絲做了一個花飾要送給雷尼

愛麗絲將花飾交給雷尼，雷尼很高興地接受了。就在大神回房後，早紀突然出現，原來她正是黑鬼會的水狐！她趁機將雷尼催眠，並將雷尼帶走。



▲水狐將雷尼催眠了

此時從一名神秘人士口中得知早紀為黑鬼會間諜一事，並直覺她會對雷尼不利。10點一到後，大神準備巡邏。

## 10點半前發生之事件

大神走到櫻的房門口（若白天曾選擇晚上來看她，只要一敲門，其信賴度就會提高。），正要隔著門與櫻說話時，忽然雷聲大作...

| 對象 | 選項 | 信賴 |
|----|----|----|
|    | 進去 | -  |
|    | 隔著 | 櫻↑ |
|    | 不答 | -  |



▲薔薇組的房間有點誇張

走到地下機車，看見紅蘭正在修理光武...

| 對象 | 選項       | 信賴 |
|----|----------|----|
|    | 啊哈       | -  |
|    | 妳也（過半消失） | 紅↑ |
|    | 不答       | ?? |

接著來到更衣室，發現康娜的衣服，若選擇走入浴室可看到康娜出浴的模樣；不過不小心被康娜發現，此時出現兩選項，不論選擇哪一個，康娜的信賴度都會降低，若不回答則頂多被她臭罵一頓，不過信賴度不會降低。

## 10點30分

當時間一到或是直接去愛麗絲或雷尼房間時，愛麗絲會告訴大神很擔心雷尼，因為她感應到雷尼已經離開了。到她房間時，發現她已經不見了，而此時紅蘭也發現雷尼駕著她的座機出去了。大神覺得事態嚴重，立刻展開偵查。



▲愛麗絲在雷尼房間地上發現她的花飾

從櫃口中得知，原來早紀就是水狐，並且知道當年雷尼在德國被迫進行實驗的悲慘過去。他們分成四組人馬分頭尋找雷尼，此時極要大神下達出擊命令...

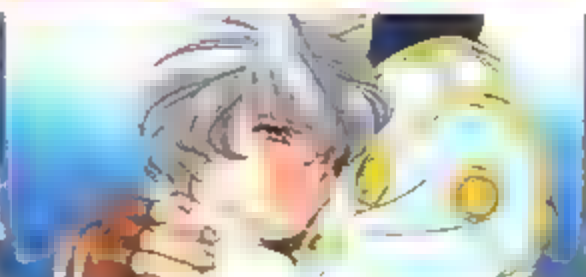
| 對象 | 選項 | 信賴    |
|----|----|-------|
|    | 帝國 | 全↑    |
|    | 全體 | 一定 愛↑ |



▲雷尼小時後曾被德軍當作實驗的軍事武器

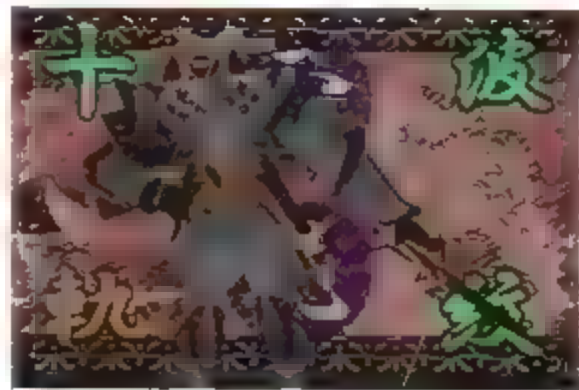
出擊後大神與愛麗絲分爲一組。愛麗絲用超能力感應到雷尼被水狐操縱，準備向大神展開攻擊...

| 對象 | 選項 | 信賴       |
|----|----|----------|
|    | 去把 | 援軍第3回合出現 |
|    | 和我 | 援軍第5回合出現 |



## 戰鬥行動

- 戰鬥地點：郊外
- 敵機：寶形



戰鬥行動的前段任務是要說服雷尼，只要讓大神站在雷尼旁邊即可，而雷尼並不會移動；當愛麗絲與大神站在一起時，愛麗絲會問大神記不記得送雷尼花環時的表情...

| 對象 | 選項 | 信賴 |
|----|----|----|
|    | 真的 | 愛↑ |
|    | 愛麗 | 愛↓ |
|    | 好像 | 愛↓ |

當大神站在雷尼旁邊時，只要在時限內正確回答以下三選項，即可使雷尼甦醒。

- A: 我不是敵人
- B: 不答
- C: 我們是一起作戰的夥伴

若選擇錯誤或未能在時限內回答，只要在下一回合出現唯一選項時選擇，就可讓她甦醒。

水狐會不斷地使用分身術，分辨的方式是本尊的防禦力較高，而分身一擊就倒。

戰鬥中當大神與雷尼站在一起時，雷尼向大神道歉...

| 對象 | 選項 | 信賴 |
|----|----|----|
|    | 沒問 | 雷↑ |
|    | 好痛 | -  |

戰鬥後，雷尼終於擺脫從前悲慘的回憶，成為一個感情豐富的普通女孩，並且在初次公演的「青鳥」中獲得好評。



▲雷尼與愛麗絲主演的青鳥頗受好評



# 第7話 季節之外的七夕

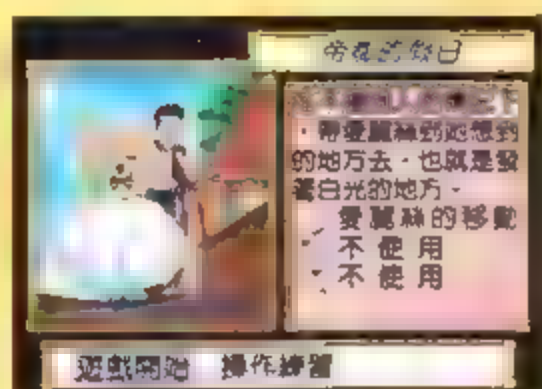
控制愛麗絲到她想去的位置，除了要走到正確的位置之外，還

**對象**：選項：信賴

|    |         |
|----|---------|
| 攤子 | 進入小遊戲   |
| 連環 | 看「少年雷德」 |
| 休息 | -       |

## 帝都的假日

要避免撞到路人，若撞到會減少體力值，當體力值減至0時遊戲結束。要獲得最高的信賴度，必須獲得1000分以上。



▲愛麗絲的小遊戲

小遊戲end

接下來（或一開始選擇休息）織姬會邀大神一起去逛逛。走到販賣區的角落，一名自稱到過義大利留學的街頭畫家竟認識織姬，織姬認出這畫家後，臉色大變地離開了。



▲織姬邀大神一起去逛攤子

回帝都後，在3點找織姬談話之前，有1小時自由行動的時間。出門前若先前曾問過大神喜歡什麼顏色，她會前來找大神，並送他一條同色的圍巾...

**對象**：選項：影響

|    |        |
|----|--------|
| 我會 | 櫻↑（較高） |
| 謝謝 | 櫻↑     |



## 2點半

### 2點25分之間

在2點15分前走到浴室，會看見愛麗絲正在洗澡；此時若發出聲音或時間超過未選，會大幅降低愛麗絲的信賴度，還會被她用超能力丟到大道具間。在一樓左邊的樓梯遇到紅蘭，她告訴大神2點半時，雷尼會在游泳池用她發明的機器進行訓練，而她在同一時間會與櫻、康娜在中庭烤番薯，並邀大神一起參與...

**對象**：選項：信賴

|    |        |
|----|--------|
| 嗯！ | 紅↑     |
| 因為 | -      |
| 對了 | 進入以下對話 |

以下對話若上事件未選第三選項則不出現。大神問起紅蘭穿的新衣...

**對象**：選項：信賴

|    |        |
|----|--------|
| 很適 | 紅↑（較高） |
| 像個 | 紅↑     |
| 平常 | 紅↓     |

對話結束

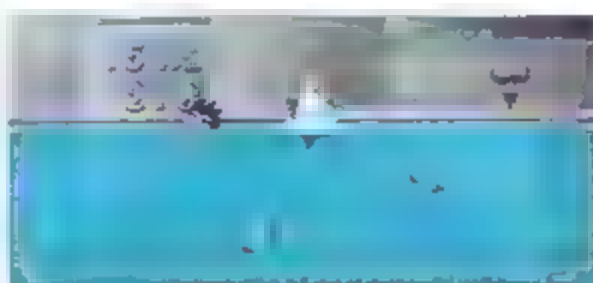
在中庭遇到雷尼在這裡坐著，此時小狗又跑來了。不過現在的雷尼已慢慢學會將心打開了。走到陽台見到雷尼正在發呆，她說現在看街道的感覺已經和以前不一樣了...

**對象**：選項：信賴

|    |        |
|----|--------|
| 季節 | -      |
| 雷尼 | 雷↑（較高） |
| 不答 | 雷↑     |



▲雷尼終於敞開心胸接受小狗



到2樓書庫後，出現選項決定要看的書，而後瑪麗亞進來會問大神看什麼書...

**對象**：選項：信賴

|    |         |
|----|---------|
| 詩集 | 瑪↑      |
| 戰術 | 瑪↑；性格轉硬 |
| 寶錢 | 瑪↓      |

在廚房遇到康娜，她表示要待會在中庭生個火是為了...

**對象**：選項：信賴

|    |    |
|----|----|
| 烤番 | 康↑ |
| 烤鱼 | -  |
| 狠煙 | 康↑ |
| 不答 | -  |

## 2點半(含)後

### 發生之事件

來到游泳池時，雷尼正利用紅蘭設計的機器人來訓練潛水，她問大神要不要試試...

**對象**：選項：信賴

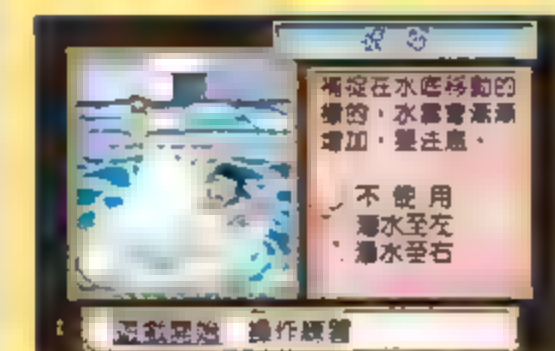
|    |       |
|----|-------|
| 好， | 進入小遊戲 |
| 咦， | -     |
| 不答 | -     |

## 很好！

利用左右鍵控制方向避開機器並潛水收集泳池底的機器。當按左右鍵時身體自然會沉下水，若要暫時浮起來則放開左右鍵即可。若是不小心碰到機器就會浮升到水面，暫時無法移動。



▲潛水收集機器



▲雷尼的小遊戲

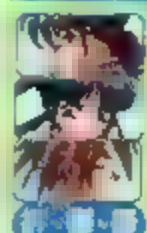
小遊戲end





在中庭問起用什麼來形容秋天...

對象：雷尼、愛麗絲、大神

|                                                                                   |    |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 讀書 | 紅↑ |
|                                                                                   | 藝術 | 櫻↑ |
|                                                                                   | 運動 | 康↑ |
|                                                                                   | 不答 | -  |


在瑪麗亞房間討論起黑鬼黨的目的...

對象：瑪、雷尼、愛麗絲

|                                                                                   |    |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 讓帝 | 瑪↑ |
|                                                                                   | 打倒 | -  |
|                                                                                   | 不答 | -  |

到沙龍時，要驗收大神泡茶的技巧...

對象：大神、雷尼、愛麗絲

|                                                                                     |                             |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|----|
|  | 茶葉                          | 重↑ |
|                                                                                     | 注入                          | 重↑ |
|                                                                                     | 時間內選擇則接對話b<br>不答或時間過半才選擇 失敗 |    |

對話b

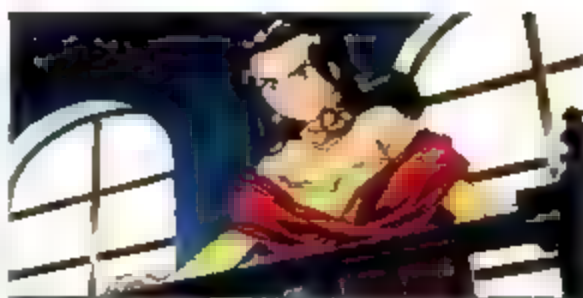
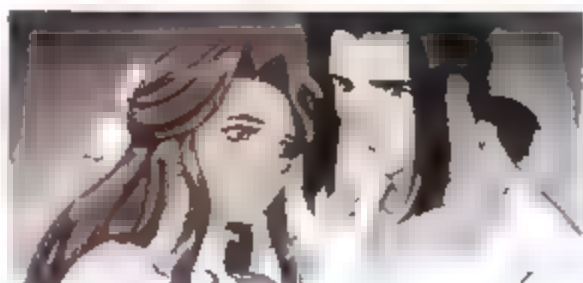
對象：大神、雷尼、愛麗絲

|                                                                                     |    |         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|---------|
|  | 很快 | -       |
|                                                                                     | 慢慢 | 重↑      |
|                                                                                     | 倒至 | 重↑ (較高) |
|                                                                                     | 不答 | -       |

(對話b結束)

即使失敗，蓋着在大神努力的份上，信賴度也會增加。在這段期間可到販賣店買劇照，3點一到大神會主動前往織姬房間，不過織姬不肯開門，並要大神少管閒事。沒一會兒販賣店的蓋過來找大神，說有一名陌生男人在劇場前排徊。當大神到玄關外一看，發現正是白天遇到的畫家緒方，大神請他到餐廳談談有關織姬的事。

原來緒方當年與織姬的母親卡莉諾相戀，遭到女方家裡的反對；當她母親懷有織姬時，卻遭到女方家人幽禁。為了她們的幸福，緒方選擇獨自回日本。此時織姬突然出現，激動地指責緒方拋棄他們母女。



▲織姬激動地指責緒方拋棄他們母女

另一方面，此時擁護京極慶吾的青年軍官天笠組成了「太正維新軍」，預謀在11月9日以軍事力量取得政權，並鎮壓帝國華擊團...



▲織姬在極品面前對天笠組宣戰

夜間9點半大神準備作夜間巡邏，只要一到10點大神會自動去找織姬。走到二樓樓梯旁遇見櫻和紅蘭，兩人都是因為關心織姬，卻因而吃了閉門羹的...

對象：大神、雷尼、愛麗絲

|                                                                                      |    |      |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|------|
|  | 我去 | 櫻↑   |
|                                                                                      | 乾脆 | 紅↑   |
|                                                                                      | 不答 | 櫻、紅↓ |

到了舞台見到蓋正在練習舞步，蓋一見到大神連忙推說在趕稿子...

對象：大神、雷尼、愛麗絲

|                                                                                      |      |          |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------|----------|
|  | 蓋，至， | 進入小遊戲    |
|                                                                                      | 原來   | 重↑：進入小遊戲 |
|                                                                                      | 不答   | 進入小遊戲    |

## 跳舞女孩

控制方向讓蓋完全在燈光之下。當她下令打燈時，按左鍵或右鍵將燈光加大。小心她後期會不定時地跳到後方或躍起。




▲按左鍵或右鍵將燈光加大

小遊戲end

此事件過後立刻到更衣室，會發現蓋在洗澡，這樣有機會看到蓋出浴的模樣；只要後來選擇逃出，就可全身而退。


在中庭看到雷尼與愛麗絲正在看星星。此時愛麗絲問大神北斗七星的柄杓指向哪裡...

對象：大神、雷尼、愛麗絲

|                                                                                     |     |      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|
|  | 北極星 | 愛、雷↑ |
|                                                                                     | 南極星 | 愛、雷↓ |
|                                                                                     | 不答  | -    |

接著在餐廳遇到康娜正在找食物吃...

對象：大神、雷尼、愛麗絲

|                                                                                      |    |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  | 的確 | 康↑ |
|                                                                                      | 人有 | -  |
|                                                                                      | 不答 | -  |

而紅蘭又在地下機庫維修光武。對於她說的冷笑話...

對象：大神、雷尼、愛麗絲

|                                                                                       |          |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|
|  | 啊哈       | -  |
|                                                                                       | 你也(過半消失) | 紅↑ |
|                                                                                       | 不答       | 紅↓ |

到了瑪麗亞的房間，她問大神的來意...

對象：大神、雷尼、愛麗絲

|                                                                                       |    |         |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|---------|
|  | 巡邏 | 瑪↑      |
|                                                                                       | 來玩 | 瑪↓      |
|                                                                                       | 織姬 | 瑪↑ (較高) |

10點一到大神會主動找織姬，不過織姬一直不肯開門，此時會出現一個雙LIPS，必須在時限內回答完問題且不離開，才能進入她的房間；進去之後可聽取織姬對其父緒方的看法，但仍然不聽大神的話與緒方和好。

第二天大神強拉織姬去找緒方，找到他之後，原本大神打算先離開讓他們好好談，不料黑鬼黨的火車忽然出現並引發爆炸，緒方為保護織姬而受了傷。織姬要大神先逃...

對象：大神、雷尼、愛麗絲

|                                                                                       |    |         |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|---------|
|  | 我一 | 織↑      |
|                                                                                       | 我不 | 織↑ (較高) |



## 戰鬥行動

●戰鬥地點：帝都  
●敵機：五站



戰鬥前段任務是要先拆掉定時炸彈，救出織姬與緒方；他們被關在一間小屋中，除小屋設有定時炸彈外，火車在某個敵方機兵「壓燒」上設有炸彈引爆器，故要阻止壓燒接近小屋。大神要接近小屋兩次才能開始拆炸彈，第一次接近時出現選項...



拆炸彈的方式為先選擇「3」後再選擇「9」，接著打破牆壁即可，若選擇錯誤就會失敗。若選擇大膽的方式，則一選擇完後炸彈會噴出大量蒸氣，此時立刻選擇唯一選項後再打破牆壁亦可。

進入小屋後織姬問大神為何這麼做...



戰鬥中織姬站在大神旁邊時，會為她先前的行為向他道歉...



太正14年11月9日凌晨，京極慶吾的擁護者發動政變，開啓了黑暗的序幕...



▲緒方以為織姬要和人結婚  
(戰鬥行動 end)

## 第8話 帝都最長的一日

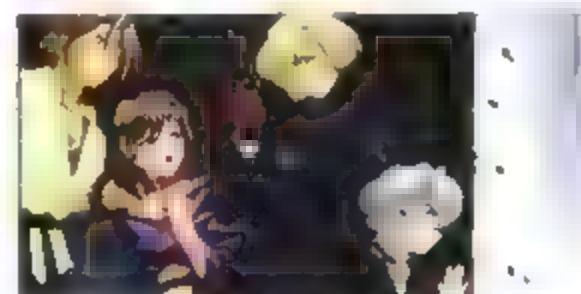
11月9日凌晨，大神被一陣槍聲驚醒。櫻慌張地前來找大神，並告訴他其他人已經到地下室去了；忽然聽到有人往此處搜索過來，大神趕緊帶著櫻逃亡。不久劇場一樓已被叛軍佔領，有一些士兵衝上樓，而他們的目標似乎是櫻；原來他們的任務就是佔領作戰室及射殺櫻！



▲叛軍佔上劇場

此時大神他們遇到米田，米田要大神帶著櫻逃出這裡。他表示帝劇是帝都防衛的重要據點，所以他和其他人會死守此地；叛變的陸軍之主要目的是想取得「魔神器」並殺掉櫻，櫻能否平安逃離此地，關係到整個帝都的存亡。他要大神帶著櫻乘坐「轟雷號」逃到花屋敷支部

此時追兵又追來了，花組其他成員與叛軍纏鬥，但情況相當不利；大神帶著櫻往地下室逃，到了地下室後卻聽見一陣爆炸聲，並見到舊派組組員與叛軍纏鬥！原來他們的使命就是保護魔神器，一陣混亂後，他們將魔神器中的「珠」丟給大神。大神帶著櫻乘「轟雷號」逃往花屋敷



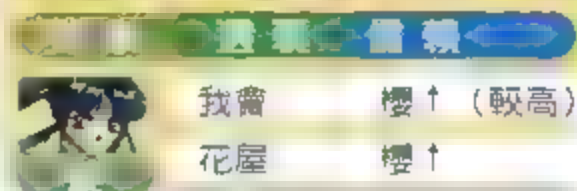
▲大神帶著櫻往地下室逃



▲大神帶著櫻往地下室逃

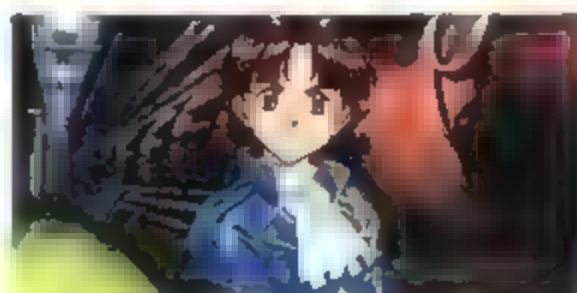
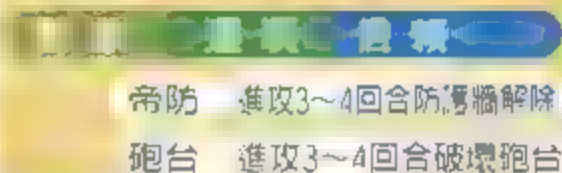


在轟雷號上，櫻對於米田所說的話而感到心情沉重...



▲櫻對於米田所說的話，感到心情沉重

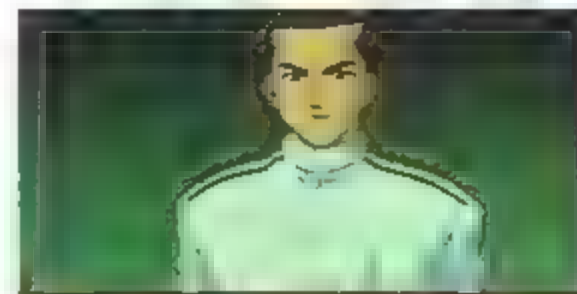
到了花屋敷後，前來接應的是椿。原來新型的盤子甲冑「天武」已製作完成，並存放在此。此時加山以影像傳送機與大神聯絡，原來他正是帝國華擊團情報部隊「月組」的隊長，藏身於帝劇之中。加山表示叛軍使用了「帝防」防禦牆，又在其上加設砲台，問大神要他針對哪一項做攻擊...



▲大神帶著櫻往地下室逃



▲大神帶著櫻往地下室逃



從暗處支援著一直在最前線作戰的花組，這個隱密行動部隊，月組

▲大神帶著櫻往地下室逃



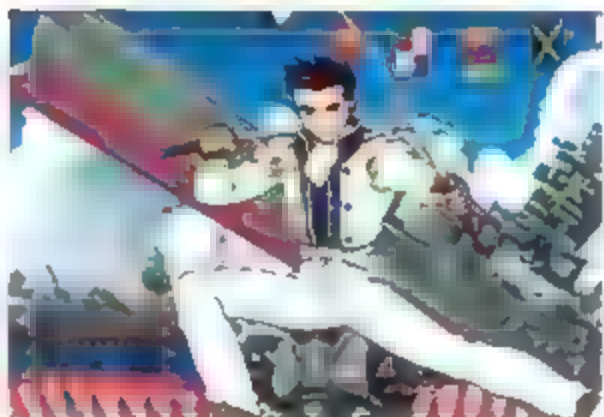
● 敵機地點 銀座  
● 敵機 智拳



▲智拳的必殺技

前作戰方向在決定時，選擇進攻帝防較容易，但得飽受砲台威脅；要是選擇攻擊砲台，雖較困難，但可以用擔心砲台攻擊，此點由玩家自行決定。至於敵機智拳的攻防能力都不強，兩人可協力圍攻他。當櫻站在大神身旁時，稱讚「天武」的性能不錯...

對象 選項 信賴  
那麼 櫻↑ (較高)  
別太 一  
別弄 一



▲大神使用「天武」的必殺技

(戰鬥行動A end)

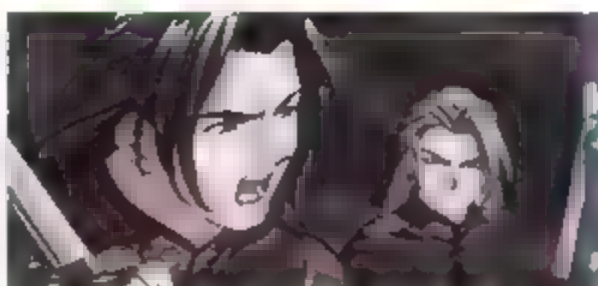
戰鬥勝利後，兩人急忙進帝劇與其他組員會合，卻發現所有叛軍全都不見蹤影。正當大家慶幸平安逃過此劫時，京極慶吾忽然出現，大言不慚地說他們的政變是「太正維新」，並嘲弄櫻的父親。當櫻氣得想上前殺掉他時，鬼王忽然出現，並替慶吾擋住櫻的攻擊，原來鬼王是慶吾的走狗。



▲大神與其他組員會合

大家回到作戰室商討對策，米田表示海軍交橫濱登陸重創叛軍，叛軍失敗只不過是時間問題；不過魔神器中的「劍」和「鏡」已被叛軍取走，靈能組請求大神一定要將魔神器取回。據機追蹤的結果，魔神器目前的位置在新宿，於是米田請大神下達出擊命令...

對象 選項 信賴  
帝國 櫻↑ (較高)  
取回 櫻↑



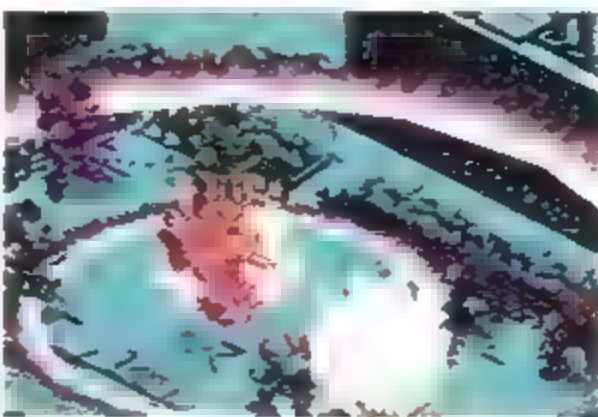
▲大神與米田在作戰室商討對策

● 敵機地點 新宿  
● 敵機 閻神威



▲大神與米田在作戰室商討對策

此戰中要特別注意擊砲強大的攻擊力，至於敵機閻神威則不須擔心，因為只要靠近閻神威，他會發出強大的力量使眾人無法動彈，唯獨櫻不受影響與他打起來。閻神威倒下後，跌出其它兩樣魔神器：鬼王見情勢不對，便要眾人到黑鬼會的根據地赤阪找他決勝負。



▲閻神威發出強大的力量使眾人無法動彈

(戰鬥行動B end)

帶著魔神器回到帝劇後，櫻想到自己的父親就是在使用這東西後殞命的，而想到自己可能也將踏上同樣的命運，而感到情緒低落。櫻離開後，米田告訴大神應該要靠自己的力量，別再依賴魔神器。

櫻告訴大神不甘心這樣離開人世，只想做個普通的女孩，並問大神這樣的想法會不會太任性...

對象 選項 信賴  
抱住 櫻↑ (較高)  
不答 櫻↑



▲大神緊緊抱住櫻並承諾不讓她一個人去死

大神告訴櫻絕對不會讓她一個人赴死，為了擺脫悲劇一再發生，大神決心破壞魔神器，以自己的力量來守護帝都及所有夥伴。此時所有隊員也出現為櫻打氣...

對象 選項 信賴  
來， 櫻↑ (較高)  
和平 櫻↑



▲為了防止悲劇一再發生，大神將魔神器破壞

來到赤阪上空，根據加山的情報指出黑鬼會的基地就在地下洞窟，請大神決定作戰路徑...

對象 選項 信賴  
潛入 繞遠路但遭遇敵機少  
正面 出現敵機多但較近

出擊前米田請大神下達出擊命令...

對象 選項 信賴  
帝國 櫻↑  
大家 織↑



## 戰鬥行動C

●戰鬥地點 赤阪  
●敵機 八葉（或大白劍）、閻神威



▲大日劍的必殺技



▲閻神威的必殺技

作戰計畫若選第一項遭遇的機兵較少，不過需經過三個版圖之後才能與鬼王決鬥，此路線是由八葉（土蜘蛛）駐防，只要集中大家的必殺技擊可打敗她；若選擇第二向正面攻擊，則較無須大幅移動座機，此路線為大日劍（金剛）駐防，只要按照先前擊敗他的方式即可。要注意的是此二地都不可使用合體技。



▲櫻與大神的合體技

到達黑鬼會最深處後，首先要先將蒸氣火箭滅掉才能減少威脅，接著將路旁的石像毀掉，否則他們會化為敵機來攻擊；至於閻神威，則可依靠大神與櫻的合體技來攻擊即可

（戰鬥行動c end）

幾天後叛軍終於被收平，同一時間，叛軍首領京極慶吾也在自宅中舉槍自盡，這事件到此似乎總算是告一段落了。

## 第9話 劇場版的聖誕節

本話在第一次存檔前的所有事件選項，均不影響任何人之信賴度。花組所有成員在夕麗聚會，紅麗問大神對於冬天的感覺…

選項 影響

喜歡 —  
討厭 被愛麗絲笑

喜歡的原因是…

選項 影響

冬天 —  
火鍋 —  
窩在 —

此時瑪麗亞提到大家都在排演聖誕節特別公演「奇蹟之鐘」…

選項 影響

真期 —  
女主 —



▲大神向瑪麗亞問起「奇蹟之鐘」的女主角是誰

不過大神問起女主角由誰擔任時，大家卻露出奇怪的表情，並迴避這個問題。待所有人散會後，楓要大神4點45分時去找她談點事情；這段期間，霞、由里及椿會分別來找大神，要他在5點時去幫她。由於同時都在5點，大神只能任選其中之一幫忙，不過選擇的對象不會影響劇情。

大神到服裝室時，遇到康娜與雷尼正在準備公演要用的衣服。康娜問大神喜歡什麼樣的衣服…

選項 影響

漂亮 —  
誇張 —  
男人 —



▲大神一提到主角問題，康娜就藉故將他打發出來了

不過一提到主角問題，康娜藉故將大神打發出來了。接著來到後台時，重和愛麗絲正在討論12月24日公演那天也是某人的生日。愛麗絲要大神猜是誰的生日…

選項 影響

櫻 —  
紅蘭 —  
愛麗絲 —  
（時間過半後全部改變）  
重 —  
織姬 —  
雷尼 —（請選此項）

他們準備在公演之後替雷尼舉辦生日會，並要大神向雷尼保密。走到舞台時，紅麗與瑪麗亞正在調整燈光。

選項 影響

為什麼 —  
很快 —  
沒有睡（過半出現） —

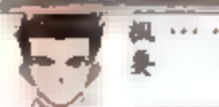
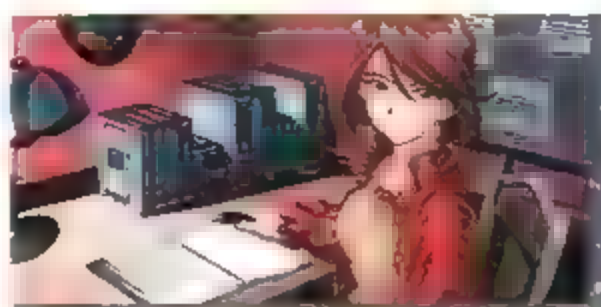
由於突如其來的問題，讓紅麗差點露出馬腳，不過立即被瑪麗亞制止，瑪麗亞還將大神趕出舞台。走到大道具間時，織姬見到日本的月曆上將12月寫成「銷走」二字，問大神二字的念法…

選項 影響

SISOU —  
SIWASU —（請選此項）  
SIBASIRI —

4點45分一到，大神去找楓。楓告訴他有關於帝劇的聖誕夜公演大戲「奇蹟之鐘」裡，扮演聖母的女主角人選選擇一事，花組所有成員希望交給大神來決定，大神因此傷透腦筋。楓提出了四個人選讓大神決定（此四人就是愛情度最高的前四名）





▲楓交給大神一個棘手的問題

5點一到時，大神從帝劇三人組中選其中一人幫忙。忙完後，此女孩見大神神色沉重，於是邀他到「煉瓦亭」西餐廳聊聊。大神將選角之事告訴她，而她則建議大神選擇他自己最喜歡的人選即可。



▲比主要人選出主角，確實是責任重大啊。

以下發生事件與否，根據玩家愛情度最高之四人而情況不同。在遊戲室遇見蓋正要聽音樂，不過卻魂不守舍的樣子。她忽然問大神女主角人選是不是她……

選擇：蓋



我想  
現在  
不要

走到陽台時看到瑪麗亞正在看書，她很在意「奇蹟之鐘」公演是否能成功……

選擇：瑪麗亞



沒問  
責任  
休息

在鍛練室遇到康娜正在背誦台詞，由於她以前飾演的都是男性角色，因此對自己非常沒有自信……

選擇：康娜



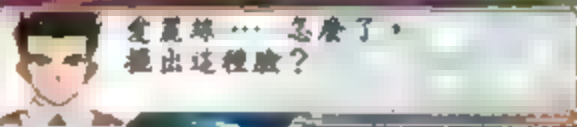
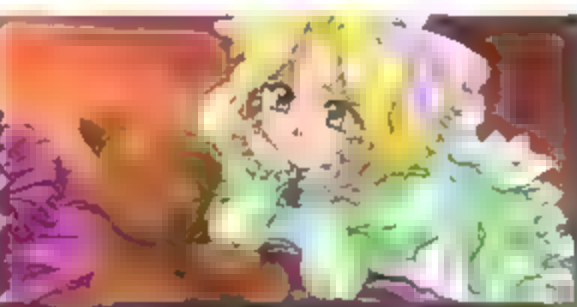
一定  
怎樣  
的確

到愛麗絲房間見到她正在沉思，因為她的年紀小，擔心沒辦法勝任女主角……

選擇：影響



沒有  
換人  
的確



▲愛麗絲討厭著自己的年齡大小

走到中庭見到雷尼正在練舞……

選擇：影響



嗯，  
雷尼  
我想



▲雷尼在月夜裡練習舞步

紅麗在後台照著鏡子，因為她平日都綁著辮子，又是個大近視，怕不能勝任女主角……

選擇：影響



沒這  
相反  
的確

而編姬則在音樂室看著鋼琴發呆……

選擇：影響



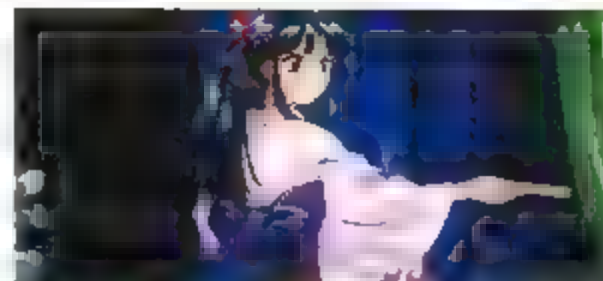
自信  
有時間  
今天

櫻在舞台練習舞步……

選擇：影響



加油  
基本  
休息



▲櫻在舞台練習舞蹈的基本舞步

第二天，楓將大家集合在一起，請大神從中挑選出主角人選。此人選相當重要，不但直接影響下一話劇情，更重要的是她將會在第十二話中與主角譜出戀曲，玩家必須在雙LIPS之時限內選出最佳人選。出現的選項只有愛情度前四名而已，若想選其他四位，得從第一話便開始努力才行。

因限於篇幅，本攻略從以下情節以櫻為主要追求對象。不論大神選哪位擔任女主角，其他人都會心悅誠服地向她道賀。



▲12月24日在雙LIPS時，選出最佳人選

在此期間會不斷地有人過來詢問大神如何佈置舞台，其選項不會影響信賴度或劇情方向。

12月24日正式公演時，由於大家的齊心協力演出相當完美，而公演完後舉行雷尼的生日會時，大家都顯得相當興奮。生日會後，櫻（也就是被選出的女主角）邀大神一同出去走走。兩人散步走到附近的教堂，櫻非常感謝大神對她的關愛；當氣氛正佳時，12點的鐘聲響起，櫻依偎在大神背後，要大神今後要一直在一起。



▲被選上的組員擔任天使的角色





# 第10話 雪飄落到街巷何處

太正15年元旦，大家在後台開新年會。不久大家開始輪流說出自己的新年新希望，輪到大神時…

## 對象 選項 信賴

和平 性格轉硬

和大家 -

## 全體

快活 性格轉軟

不答 -

新年期間每個人都有自己的計畫，楓問起大神新年期間有何計畫，大神的回答並無任何影響。當大神正想回房時，上一話被大神指定的女主角（雷尼除外）會前來找大神，請他一起同行。無論選擇何選項，大神都會跟著去；而若選擇的是雷尼，則因為她無親無故，不會主動來找大神，楓會請大神陪她出去玩。

第二天大神8點起床後，只有半小時時間可以自由行動，因此以下事件由玩家自行選擇。另不須特別去找櫻（女主角），因為會撲個空。

在瑪麗亞房間，她說正要去花小路伯爵家拜年，請她幫忙問候可提高信賴度；到雷尼房間時，她要和楓一起去神社參拜，選擇回答很開心可讓她信賴度提高。櫻則要回仙台老家，大神要櫻代他向她母親問好可提高信賴度；康娜也表示要回沖繩老家，若要她早點回來可提跟信賴度。

愛麗絲的雙親將從法國來看她，若要她幫忙問候其父母可提跟信賴度；紅蘭則要到神戶去探望朋友，大神向她朋友問好可提高信賴度。織姬準備去接她媽媽，這樣一家人中於可以團圓，若大神表示這樣太好了，信賴度可提高；董正要回家過年，大神問候她的家人可提高信賴度。



▲紅蘭則要到神戶去探望一位朋友。

8點半一到，大神自動回房間換衣服，等換好後會出現去櫻（女主角）的房間的唯一選項，先不要急著選，等它變成攜帶影像傳送機時再選；若是沒選的話，也不會對劇情有影響，頂多被楓唸一頓罷了。

在櫻的房間前，大神問櫻也穿的這件衣服適不適合。

## 對象 選項 信賴

這樣 櫻+（較高）

還適合 櫻+

不答 -

兩人在火車上時，有人誤以為大神是要去櫻家提親事的…

## 對象 選項 信賴

是 -

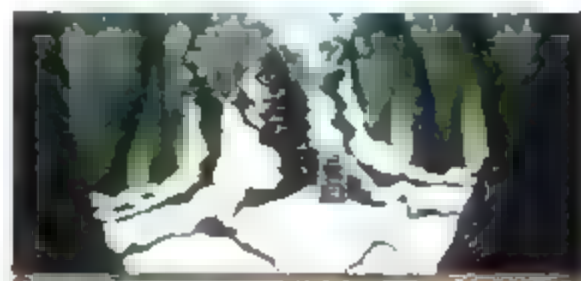
不是 -

不答 櫻+

在仙台車站出入口時，若決定直接回櫻的家，則跳過以下情節。櫻指著一棵枯樹表示，她小時候和一個名為小武的好友在這裡玩時，小武卻被雷打中，讓她害怕打雷到現在。若玩家在安裝時曾安裝上一代的破關檔，則那位好友小武即會在此出現，大神向他打招呼。若直接報出自己的名字，除了提高櫻信賴度之外，性格會轉硬；若選擇第二項，問他是否就是那個被雷打的人，櫻的信賴度也會提高外，大神性格會轉軟。



▲終於來到仙台車站



而這裡，為了避免再發生同樣的事情，就設立了土地公。

▲櫻的好友小武在此被雷打到而讓櫻非常害怕打雷。

櫻帶著大神來到她家，第一次與她母親若菜見面…

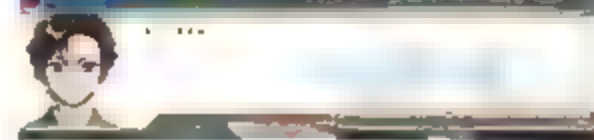
## 對象 選項 信賴

初次（過半消失） -

媽媽 性格轉軟

第…（過半出現） -

這夜若菜與大神聊了很多關於真宮寺一馬的事，不過所有選項均不適用。



▲櫻的母親非常羨慕自己的女兒

此時原本早該自殺身亡的京極慶吾竟然沒有死，他利用降魔的屍體製作了力量強大的「降魔兵器」，準備繼續進行陰謀…



▲降魔再度出現

第二天一早，大神在睡夢中聞到一陣香味，原來是櫻幫他做了早餐。此時出現選項…

## 對象 選項 信賴

馬上 -

再睡 -

若選擇第二項再睡一會兒，等一下櫻會來叫大神起床，如果裝死讓時間超過不回答，櫻以為大神還在睡，會開玩笑地說：「親愛的…已經早上了喔…」讓大神嚇得睜開眼睛，也讓櫻又羞又怒（信賴度不變）。



親愛的……  
已經早上了喔……  
真不好意思……

▲櫻開玩笑地叫大神親愛的。





吃早餐時，櫻問大神味道如何...



好吃 櫻↑  
喔 —  
不答

吃完早餐後，櫻的母親若菜要櫻帶大神去掃墓。據櫻表示，真宮寺家族的墓照慣例是完全不讓外人來的，可見她母親已經不把大神當外人了。才剛掃完墓，大神收到感傳來的訊息，發現有敵人出現在王子附近，其他組員已經前往迎擊了：楓將駕「翔鯨丸」前來接他們。此時櫻的母親忽然出現，要大神好好守護櫻。

一定 櫻↑ (較高)  
我們 —  
不答 櫻↑

## 戰鬥行動

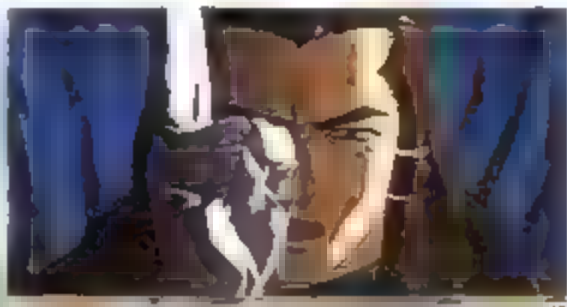
- 戰鬥地點：王子
- 敵機：降魔兵器—萬雷、烈風

當他們到達時，發現所有組員全被封印住了，得先站在被封印的機組前才可將封印解除，而後大家聯手將所有降魔除掉即可過關。

(戰鬥行動 end)

此時鬼王、土蜘蛛、金剛三人均未死，而京極慶吾更準備解開「八鬼封魔陣」，召喚出「武藏」，並將帝都成為地獄！櫻正想動手阻止慶吾時，鬼王再次上前阻止。由於上次與此次兩人交鋒，櫻強烈地感覺到鬼王的架式像極了她父親，因而受到很大的震撼；大神反問鬼王是否就是真宮寺一馬時，鬼王卻完全不回答...

此時慶吾已解除了封印，在一陣地動天搖之後，武藏出現了...



呼麥塔刺希狄索瓦卡.....  
呼麥塔刺希狄索瓦卡.....  
.....索瓦卡.....

▲根據月組的情報，慶吾的家族是陰陽師

## 第11話 地上最大的作戰

在作戰室開會時，大家對於突如其來的狀況都感到措手不及。根據米田的推測，若將所有與黑鬼會戰鬥過的地點連起來，恰好形成一八角形，而且這些地區一定會出現鳥居，米田推測這些鳥居很可能就是八鬼門封魔陣的鑰匙；至於京極召喚出的「武藏」，目前對它一無所知。

米田看到大家不安的情緒，於是亮出了他的王牌「三笠號」。在上回對抗葵叉丹時嚴重受創的空中戰艦三笠號，目前已整修完成，不久後就可升空。



▲將所有與黑鬼會戰鬥過的地點連起來恰好形成一八角形



▲這個地區一定會出現鳥居

當會後大神正打算走出作戰室時被櫻叫住，她表示有事想跟大神商量...

是你 是戰 是我 櫻↑

兩人走到帝家門外討論櫻父親之事。櫻認為鬼王應該就是她的父親真宮寺一馬，面對這種事實，櫻顯得不知所措。大神鼓勵櫻，並要櫻將其父的心智恢復過來。不久，大批降魔忽然向帝家攻擊過來，為了讓大神與櫻順利逃脫，加上出現抵擋住降魔的攻擊。



▲加上出現抵擋住降魔的攻擊



▲所有長官都將希望放在三笠號與花組身上

大神與櫻逃離降魔追擊後，三笠號也完成最後檢修發射升空。米田問大神如何應戰...

利用 攻擊 侵入 — (請選此項)

三種作戰方式由玩家自行決定。米田打算將三笠號上升到與武藏同高度，再利用三笠號狀向武藏的口部突入內部。此時飛來大批降魔攻擊，米田要大神帶領四名組員先行出擊，剩下四名為預備隊，被選中的組員信賴度都會提高。所選的組員除了櫻（即女主角）之外，其他組員必須要選擇攻擊力較強的；除此之外，可幫隊員補充生命值的愛麗絲一定要帶，否則幾乎難以過關。

## 戰鬥行動A

- 戰鬥地點：三笠號機關部
- 敵機：降魔兵器、八葉



▲八葉的必殺技



戰鬥時當櫻站在大神旁邊時，  
會感謝大神讓她跟來……



三笠號共有7個機關部，若是全  
被擊毀三笠號，會因此完全失去動力  
而Game Over，因此要將這些機關部  
守住才行。



▲要將7個機關部守住才行

解決掉下甲板所有降魔後，四  
人包圍甲板上方的土蜘蛛準備對付  
牠，不料牠又召喚出降魔準備繼續破  
壞下方剩餘的機關部。就在危機之  
時，其他四位組員也來了，她們負責  
攻擊下方準備破壞機關部的降魔



▲差的殺技攻擊範圍相當大

此仗不可硬拼，尤其是土蜘蛛  
會不斷改變屬性，當牠身體的顏色變  
成白色時，會吸收所有對牠的攻擊並  
化成牠的體力，因此只有在身體顏色  
非白色時才可對牠攻擊；當牠身體變  
白色時，先按兵不動以回復體力或集  
氣，等牠體色一變立刻展開攻擊。

(戰鬥行動A end)

好不容易將土蜘蛛擊退，組員  
們都還未休息夠時，沒想到又來了一  
大堆降魔，準備攻擊甲板上的通氣  
孔，米田下令花組保護甲板上的通風  
口。

## 戰鬥行動B

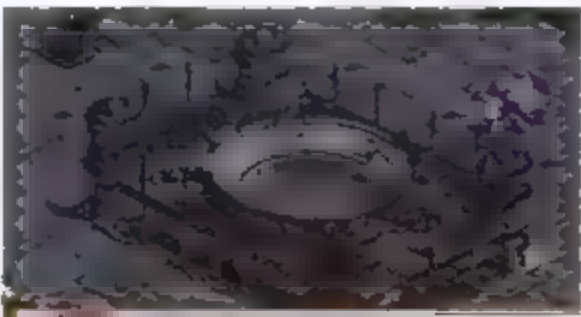
●戰鬥地點 三笠號機關部  
●敵 降魔兵器、八葉

由於降魔飛行的高度有限，因  
此楓告訴大神，只要能撐到三笠號  
爬升到足夠高度即可（約4~5回  
合）。在此期間只要跳進通風口的降  
魔達7隻，就會被判定Game Over  
除了攻擊接近通氣孔的降魔之外，  
對於試圖毀滅高射砲的降魔也要解  
決掉。



▲大批降魔接二連三地侵入甲板

好不容易撐過4回合將降魔部  
隊擊退後，沒想到土蜘蛛又來了！  
牠盡全力一搏，因此體力也增強許  
多（800點）；只要讓牠站到通氣孔  
旁就會Game Over，因此大家要盡全  
力圍堵牠（牠約3~4回合可到達通  
氣孔邊緣）。此次牠不會再改變屬  
性，因此盡量攻擊牠即可



▲終於守住重要的通氣孔

在第3回合之後，所有成員開  
始覺得不適，感覺天武似乎有失控  
的傾向；大家忍著不適將土蜘蛛擊  
敗



▲不知為何天武竟然失控

(戰鬥行動B end)

在作戰室開會時，根據紅蘭的  
說法，由於京極打開八鬼門封魔陣  
的封印，使大量能源被釋放出來，  
並被天武吸收，所以導致天武失控  
此時愛麗絲問大神該怎麼辦……



正當大家傷腦筋時，紅蘭表示  
她已經將空氣動力的光武 改帶來  
了，除了改進性能之外，連雷尼與  
織姬都有專屬的光武 改 此時她  
們倆也正式換上花組的制服。



▲雷尼終於換上花組同款的制服

由於接下來要面臨的是一場硬  
戰，組員們顯得有些士氣低落，楓要  
大神找所有組員談話以消除她們的不  
安。所有談話內容選項皆不會影響劇  
情或信賴度，也沒有一定的順序，不  
過要與所有組員對話完之後，劇情才  
會繼續發展下去。

大神到櫻房間時，櫻正為了她  
父親的事心煩意亂；由於一馬已完全  
被京極墨吾所控制，她與父親的戰鬥  
已無法避免，不過櫻對自己並沒有把  
握。大神鼓勵她一定可以獲得勝利  
的。來到康娜的房間，她正在鍛鍊體  
力，不過因為緊張的關係覺得自己使  
不出力來；大神要康娜好好休息一  
下



▲在此階段可見到與女主角較親  
蜜的畫面





第一次進入休息室時見到堇（或織姬）心不在焉地看著服裝目錄，面對大神的詢問卻回答成香水目錄，大神要她不要緊張，這樣一點都不像她自己了；而第二次進入時則可見到織姬（若先前先遇到織姬則第二次見到堇），織姬一眼就明白大神是來提振他們士氣的，還反問大神猜猜看她是在這裡做什麼的。大神開玩笑地回答是否在等他又鼓勵她一番，使她心情恢復正常。

走到展望台見到愛麗絲正看著外面的景物發呆，她問大神天國是否就在雲上？她死後是否會到天國？大神告訴她要去天國還早呢！大神的安慰給了愛麗絲信心，也讓她不會感到害怕了。在作戰室中，瑪麗亞不安地問大神對於未來這一戰是否有把握？不管回答哪一項，大神都會鼓勵瑪麗亞一番，並約定一定要活著，讓瑪麗亞又恢復信心。

紅蘭整天待在機庫中忙著幫光武最後整修，大神關心的口吻讓紅蘭恢復不少自信；而一向不畏懼戰鬥的雷尼待她的房中，發覺自己手心冒汗，她問大神這樣是不是很奇怪，大神安慰她這沒什麼好奇怪的，是由於太緊張的關係，大神的鼓勵讓她再度重拾信心。



真對不起，大神兄。  
因為現在正忙呢！  
所以穿的不是很整齊。

▲紅蘭依舊忙著維修光武

與所有組員談過之後，大神將所有組員集合在作戰室。根據楓的說法，要封住武藏的魔力，就必須使用「二劍二刀之儀」。所謂的「二劍二刀」指的就是米田的「神刀威卻」、山崎真之介的「光刀無形」、真宮寺一馬的「靈劍荒鷹」以及藤枝菫蒲的「神劍百羽鳥」。當年他們原先要施展「二劍二刀之儀」，不過卻失敗了；因此真宮寺一馬才發動「破邪之力」犧牲了生命。



▲施展「二劍二刀之儀」的把戲

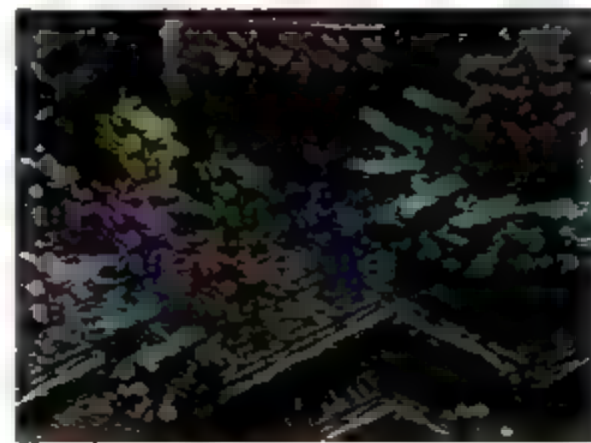
在二笠號以主砲轟擊武藏後，立刻以全速撞擊武藏造成突破口，隨後發射搭載光武的霹靂號。在出發前楓問大神是以什麼心理出擊，不論選哪個選項都不會造成分歧。大神答應楓：一定活著回來！楓將「神劍百羽鳥」交給大神，加上大神目前持有的「神刀威卻」以及櫻的「靈劍荒鷹」，僅差鬼王的「光刀無形」就可發動「二劍二刀之儀」了。

出擊之前大神下達出擊令，兩選項效果相同。

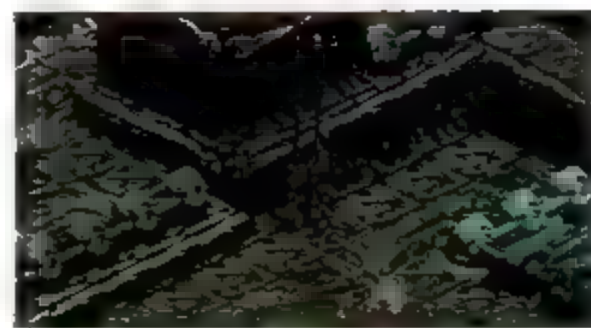
## 戰鬥行動C

- 敵機：降魔兵器、大日劍

在武藏上配置有次元砲，直接攻擊本體可將它擊毀（不過較困難），或是站在下方發光地板之處，它們也會因而自爆。此戰場有3個魔來器，雖然本身無攻擊能力，不過會一直不斷地召喚降魔，因此儘早將它們擊毀。



▲十、二大的武藏



▲只要站在次元砲下方閃爍的地方就可讓次元砲毀滅



▲大神與櫻的甜蜜之殺技

將所有敵人消滅之後，金剛所駕駛的大日劍又出現了，由於他會不斷地釋放鬥氣，使得我方組員的行動力減少一次，也就是每個組員每回合僅能有一個行動機會，包括移動一次、攻擊一次或回復一次，使得每回合只能選擇攻擊或移動而已。

另一個麻煩是附近的小嘍囉會幫大日劍擋住所有攻擊，因此得先將這些小嘍囉解決掉才行。建議使用大神與櫻的合體技，一次將所有小嘍囉黃童子（除了幫大日劍擋的那隻之外）處理掉，接下來大家各自站在對自己最有利、不須移動就可攻擊到大日劍的位置，以必殺技將他解決。



▲雲雀新的必殺技



▲紅蘭的必殺技

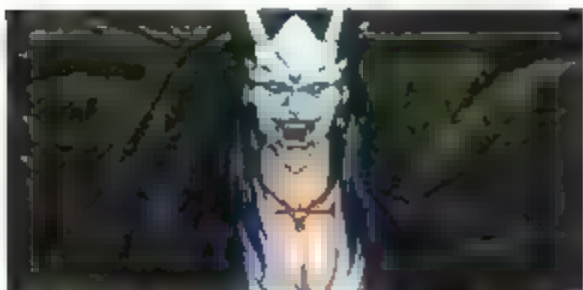
將金剛擊敗後即可進入武藏的中樞。

（戰鬥行動c end）



## 第終話 少女們的輓歌

進入武藏不久，櫻感應到鬼王的存在。鬼王現身後，不論櫻如何努力都無法將鬼王喚醒。此時出現選項，無論選哪個都沒有影響，櫻與父親一馬免不了一戰。



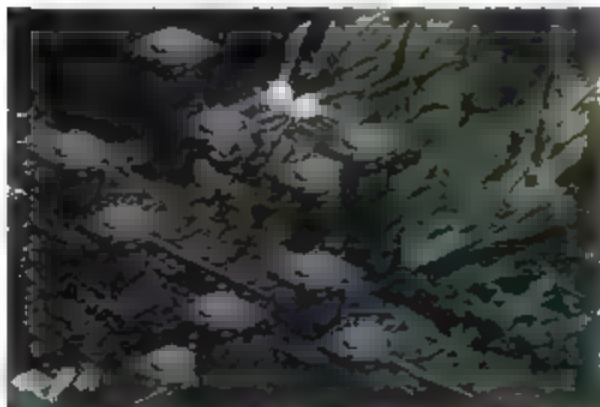
▲無論櫻如何努力，還是喚不醒父親一馬的心智

### 戰鬥行動A

- 戰鬥地點：武藏
- 敵機：閻神威

由於鬼王的攻擊距離及範圍相當大，因此得盡快朝鬼王前進才行。鬼王一開始便借用水狐的分身之術，每個分身都會使用必殺技但防禦力極差，因此得先利用大範圍的攻擊找出本身；接下來鬼王又施展木食之力，召喚出許多小圓空機器，雖然攻擊力不強，不過數量相當多。

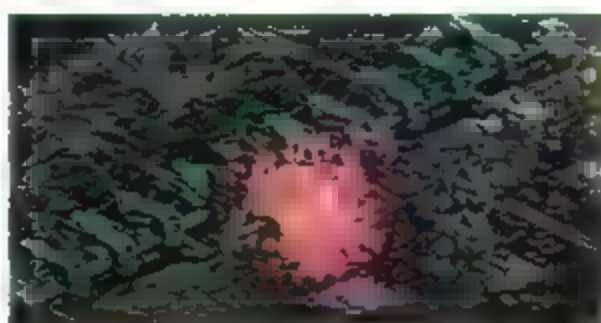
再來鬼王會施展土蜘蛛之力，也就是只有在身體變成白色時才可攻擊。最後他會施展火車之力，利用小火車來自爆。



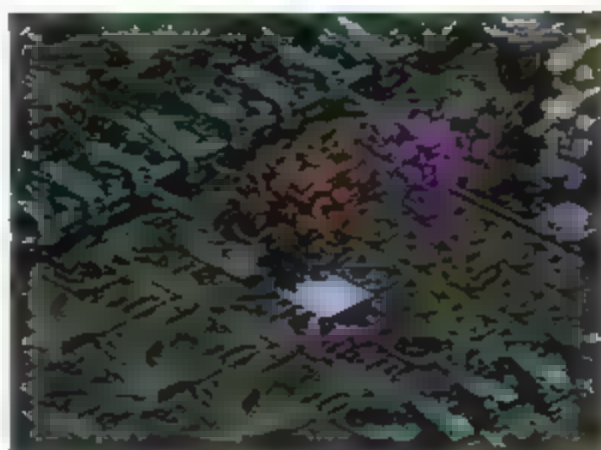
▲此戰場的柱子會不斷移動，而牆壁也會不斷崩塌，是鬼王的大招



▲鬼王的必殺技



▲鬼王會不斷移動，而牆壁也會不斷崩塌



▲鬼王會不斷移動，而牆壁也會不斷崩塌

當櫻站在大神旁邊時，櫻表示她不會再迷惑了，會盡全力與父親一戰。此時出現選項，兩選項的效果相同。

當擊敗鬼王時，鬼王的面具也隨之破裂並現出真面目；原來鬼王就是真宮寺一馬！一馬被京極的反魂之術復活，並被他的法術控制心智。

### (戰鬥行動A end)

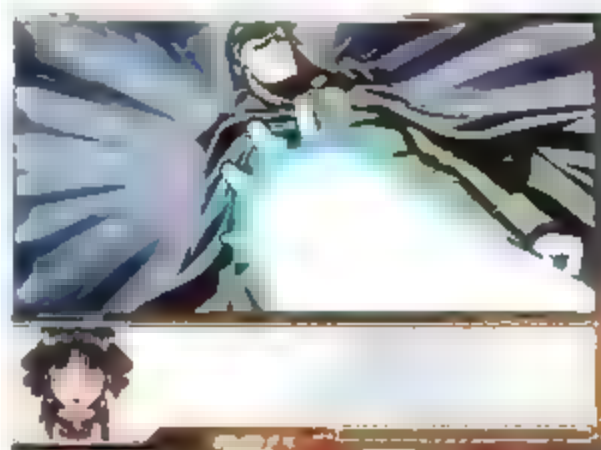
此時一馬的心智已完全恢復，並對櫻的成長感到安慰。此時京極忽然出現，並發出強大法術意圖致花組於死地！在千鈞一髮之際，一馬挺身而出擋住了京極的法術。一馬在臨死之際告訴櫻，操縱降魔的妖力就是由放置在這裡的巨大水晶球所發出的，只要以「二劍二刀之儀」破壞水晶球就可將妖力封住；接著，還要到御柱之間將所有御柱砍斷，才能粉碎京極的野心。一馬在說完這些情報後就不幸殞命了。



▲櫻：一馬大人，我會為您報仇的……



▲一馬大人，我會為您報仇的……



▲一馬大人，我會為您報仇的……



▲一馬大人，我會為您報仇的……

由於剛剛京極使用太多法力，不得不暫時撤退，而一馬的再次身亡使櫻十分傷心。不久之後，櫻以冷靜的口氣要大神發動「二劍二刀之儀」，此時出現選項，不過選哪個都對劇情沒有影響。

取得了一馬的「光刀無形」後，成功地施展「二劍二刀之儀」破壞水晶球，使全部降魔停止活動。



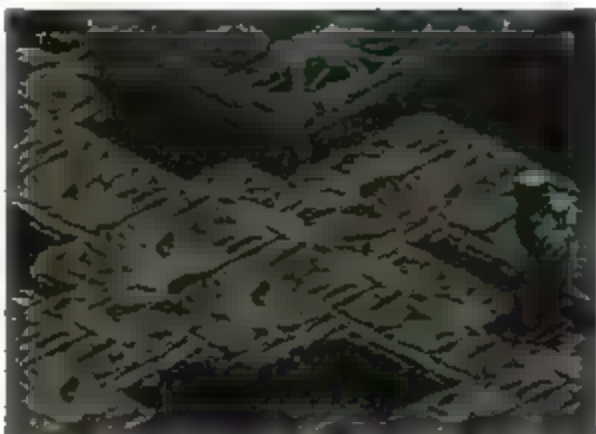
▲一馬大人，我會為您報仇的……





## 戰鬥行動B

在戰場上有8根造型奇特的柱子，過關條件就是要將這些「御柱」砍斷。當御柱頂端發光時，只要加以攻擊就可破壞，未發光時雖然也可攻擊，不過此時御柱的防禦力較高。



▲御柱之間裡的御柱



▲大夥齊心協力將最後一根柱子擊毀

(戰鬥行動B end)

當眾人合力將所有御柱破壞之後，武藏似乎也失去動力，開始往太平洋飄去。米田下令三笠號緊跟著武藏。雖然如此，大家仍感受到一股不祥之氣，大神下令所有人繼續往前。

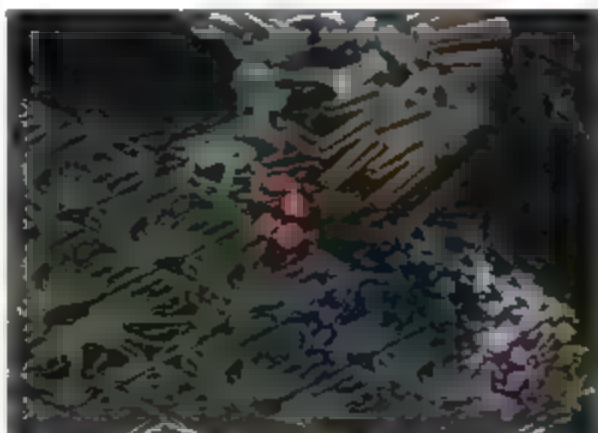
進入內部之後，首先映入眼簾的是一架極為巨大的機器人，而京極就在機器人中，得意地表示他要利用這架名為「新皇」的機器人殺光他們。京極表示，他的理想就是在東京建立一個人魔共存的新帝都，使人可利用怨靈之力以獲取大量能源，促進帝都發展；至於舊的帝都，得先完全毀滅才行！為了阻止他的野心，花組將展開最後決戰！



## 戰鬥行動A

- 戰鬥地點：武藏
- 敵機：新皇

在戰場上有一些不會移動的敵人，由於這些怨靈系的敵人會大範圍的攻擊，因此要及早將它們剷除才行。本戰場主要目標是新皇手腕底下的弱點，當手腕放在地上時，體力值有1200點，其防禦力也非常高，對於我方攻擊幾乎完全不會損血；不過當我方有人員接近它時，新皇的手腕就會抬起，在下一回合就會發動攻擊。而新皇的攻擊範圍是自弱點起算3格的距離，只要在新皇手放下時，所有成員先集中在弱點旁，等待手舉起時打了就跑，這樣新皇就只能任我方宰割了。



▲新皇手腕部分，弱點

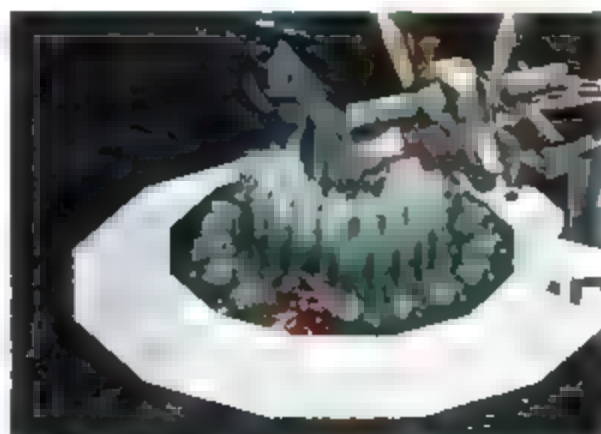
擊敗新皇之後，駕駛新皇的京極卻被新皇的意識所控制，並向花組發動攻擊。第一階段的新皇弱點在腹部，而且新皇會一直變換位置，此時它的體力值也有1200點。第二階段時，新皇的弱點在雙腳腳掌，左邊的腳體力值500點，右邊則為800點。切勿讓隊員站在兩腳之間，否則一些防禦力較弱的組員座機無法承受兩腳各一次的攻擊。



▲兩者長長邊不停走動的新皇



▲新皇的攻擊，超強，得讓愛麗絲隨時待命替隊員補血才行



▲千萬不要站在新皇兩腳之間，否則會被他的雙腳攻擊兩次

將兩腳打斷之後，新皇終於認輸，不過仍不死心地誘惑櫻坐上新皇，但遭到櫻的拒絕。此時只要攻擊新皇本體即可，此時它的防禦力不高，只要全力攻擊即可。

(戰鬥行動C end)

將新皇本體擊毀之後，京極的意識也恢復了，不過卻意圖再次操縱新皇，於是花組組員聯手擊殺他。此時武藏也完全失去動力，並開始崩解，正當危急之際，三笠號再度突入武藏內部，順利救出花組人員。

在星期天一早，大神還不知道如何安排時，忽然有人來敲門，來敲門的女孩就是第十話中與大神一起過年的女孩（本攻略對象為櫻）。櫻請大神到玄關一趟，到了玄關後，櫻表示想跟大神一同騎腳踏車。原本她是想找機會跟大神約會逛街的，不過現在的櫻覺得只要跟大神在一起就很幸福了。

櫻要大神教她騎腳踏車，騎一陣子後，大神放手讓櫻自己騎，不料櫻沒騎多遠就跌倒，大神見狀馬上衝上去抱住櫻，兩人一起滾落山坡。起身後兩人含情脈脈地相視而笑。



## 第13話 汽笛為你響起

這一話的所有選項都不會影響劇情主軸及組員信賴度。

一個月後的某天早上，米田忽然召見大神。在米田房門口遇到櫻（女主角），原來她也是被米田找來的。米田表示他有兩件事要宣布，第一件事就是大神晉升中尉的人事命令...

對象：選項：信賴

我會  
還是

而第二件事就是大神已被軍部選為留學生，近期將到法國巴黎留學...

對象：選項：信賴

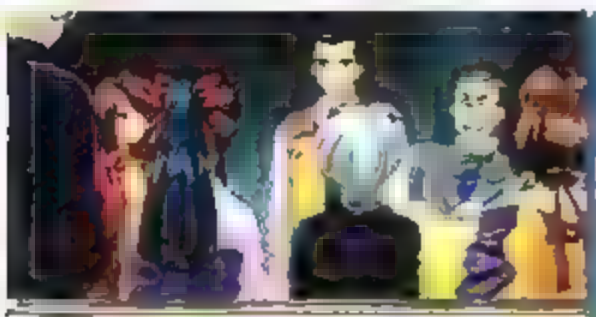
我懂  
不想  
櫻，



.....对不起！明知道.....明知道不能哭的！

出發時間訂於一週後由橫濱港上船。出發的前一個晚上，米田特地集合了花組所有人員，讓大神好好跟所有人道別。所有成員都依依不捨地將自我的期許告訴大神，也為了未來的重逢而努力。

接下來就是大家為大神所舉辦的歡送會。當歡送會結束時，櫻（女主角）會來找大神，並交給他一封信，並要他上船之後再拆。



大神，加油！



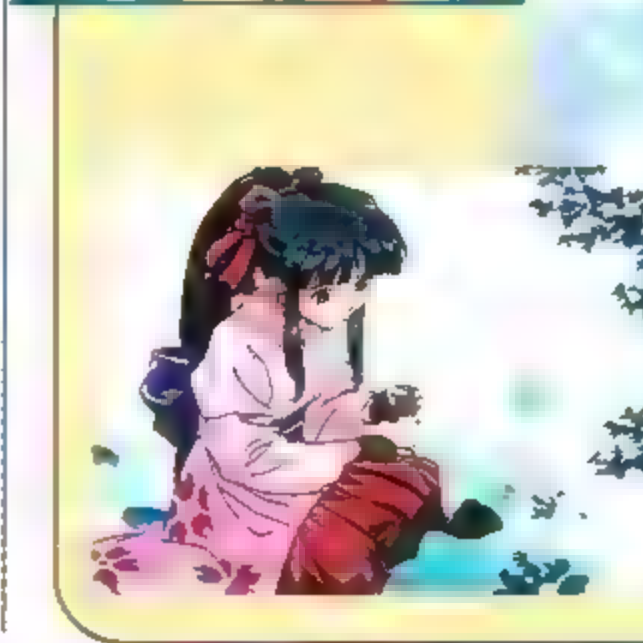
還有.....好不容易到了法國.....



第二天一大早，大神不想驚動其他人，打算一個人悄悄去搭船；此時神出鬼沒的加山又出現了，在與加山道別之後，大神便朝橫濱港出發。當他正要上船時，花組所有成員趕來送行，並向他敬禮。開船後大神將女孩所送的信拆開來看。

第二天一大早，大神不想驚動其他人，打算一個人悄悄去搭船；此時神出鬼沒的加山又出現了，在與加山道別之後，大神便朝橫濱港出發。當他正要上船時，花組所有成員趕來送行，並向他敬禮。開船後大神將女孩所送的信拆開來看。

### 結局畫面

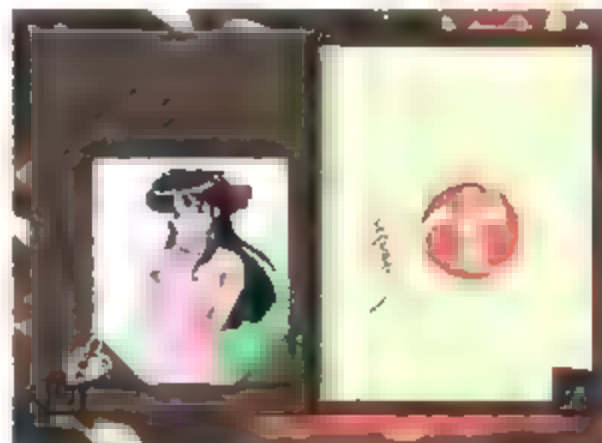


嗯。男兒闖蕩天下，是不需要言語的。

男兒闖蕩天下，是不需要言語的。



男兒闖蕩天下，是不需要言語的。



男兒闖蕩天下，是不需要言語的。





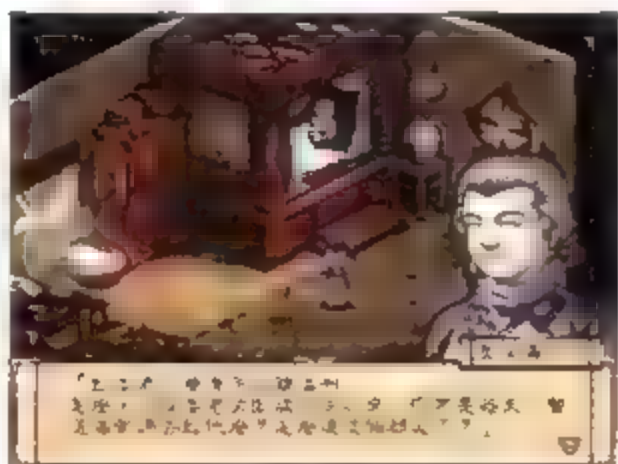
馬蹄天地劫中要侯儀的前半生傳奇

# 幽城幻劍錄 劇情完全攻略上



## 河州鎮

夏侯儀睡至日上三竿，方被母親喚醒。回想夢中所見，不勝唏噓。雖說對夢境已忘卻大半，但仍有種懷念之思，母親吩咐給高老丈送去養生的雞湯，因為自高老丈臥病在床以後，每日三餐都要由夏侯儀負責送湯粥過去。



▲日頭雖已升了還不起來

儀：注意我房間內的桌上簞架，這裡可供記錄的。



▲很新鮮的存檔方式

走進廚房，到灶上端起雞湯。廚房地下有一地窖，聽母親說是放置一些不常用的東西。走入雙親臥房，憶起父親在外經商時，經常收購各式來自中土的經書文典，高老丈則時常教授讀書識字，這些書也早已讀過了，但不知父親何時才能返家。

面對屋外孩童的詰問，夏侯儀答稱自己是父母所收養的義子；雖然父母口上不說，但卻極明白自己並非父母的親骨肉。

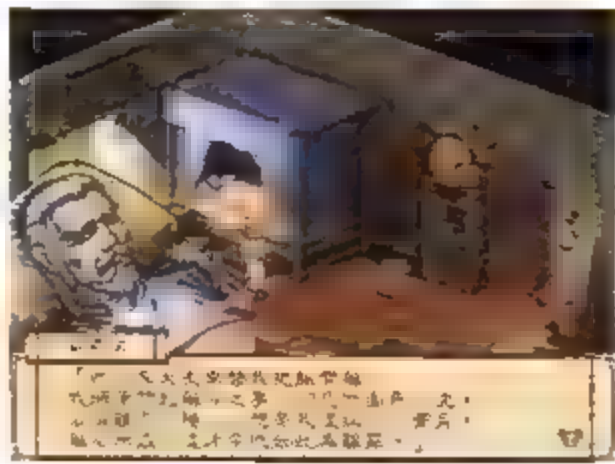
小男孩指阿鈴撿到一顆漂亮的彩石珠珠，寶貝得不讓任何人看。在李大夫的屋旁找到悶頭哭泣的阿鈴，連問了她幾次都不理人；最後終於開口了，說是哥哥阿平搶走她的婷婷，答應要幫她尋找，這才破啼為笑。

儀：阿鈴得在出鎮以前「逼」她開口，否則機會不再。

阿平正在玩捉迷藏，繞經自家屋後到巨石後方，這才發現他的行蹤；但因與人打賭天黑前不能露面，所以請求幫他去取阿鈴的婷婷，據說就藏在一只箱子裡。尋至自家門口的小木箱，果真找出布娃娃和八份金創藥。將布娃娃交還給阿鈴，獲贈彩石彈珠。

儀：小木箱左方的水缸摸不得，因為會得會降低生命值的。

村子右下角屋子即是高老丈的家，老丈言道此病怕是好不了，因昨日李大夫看診時面色凝重，似有難言之隱，夏侯儀乃表示要前去問明原委。到李大夫家敲門進入，大夫指高老丈的藥方必須加上一味“金萼紅花”方纔有效，但需跑一趟蘭州城才能買到。



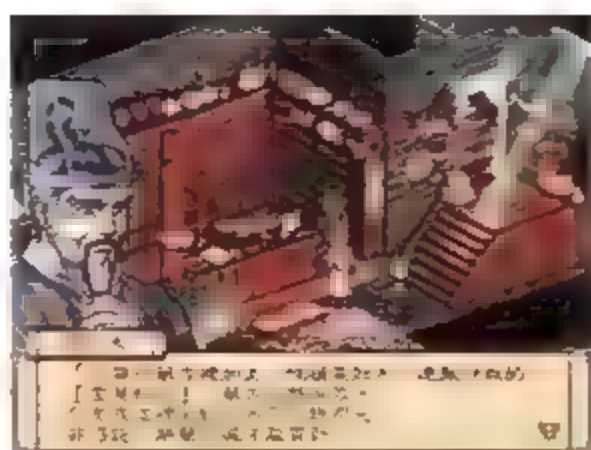
▲倉庫晚一點才進得去的



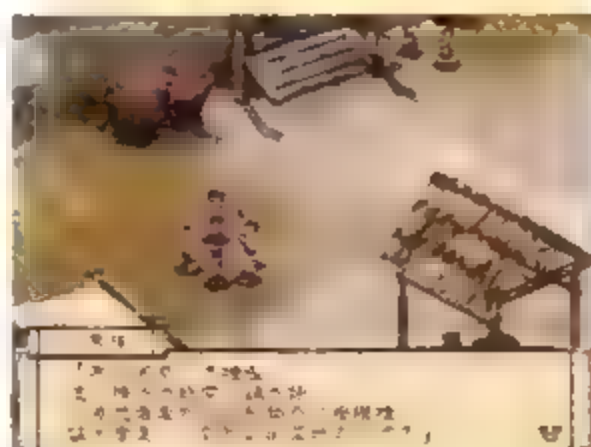
回到家中向母親稟明，欲往蘭州一趨，順利獲得首肯，並給了一百五十兩銀子當盤纏。回到臥房整理行李時，由衣櫃取出一件布袍，衣櫃頂端的箱子取出平時積攢的二十兩；前廳的櫃子找到金創藥，角落櫃子頂端的箱子則有化毒散。

出門時聽聞戲耍的孩童指稱阿吉不見了！這陣子常見他往鎮外跑，說是想去看蠍子怪物長什麼樣子，該不會是到村子附近的荒地吧？

進屋告訴高老丈詳情，獲贈一把匕首防身，後頭倉庫也放有一些舊東西，老丈允許去找找合用的東西。儲藏室可找到雷火彈、金創藥、披甲符。準備妥當就此上路，大抵是第一次出遠門的緣故，心裡總覺得動盪不已，像以有事情要發生一般，還是先到蘭州城再說吧！



▲金創藥、化毒散



▲金創藥、化毒散



▲沒買成也算交差？

事情既已辦妥，眼下無事又出不了城，索性就在城內閒逛吧！聽聞西夏士兵言道，有一購自骨量商的密卷，赫蘭統領極為看重，如若找不到偷竊密卷之賊，統領是不會善罷甘休的；赫蘭統領看似粗豪，實則心思機巧過人，否則也不會受到西夏大王重用，並由區區殿前都尉，一路高升到鐵衛軍統領。

城內左方染坊前的巷道裡，發現有一神秘客躲在屋後，意指手上握有和西夏軍搜索無關的密卷，但為避免他們藉故攔奪，欲以三百五十兩求售，據說此羊皮封卷上藏有至關重大的秘密，出資買下以後，發現羊皮封卷竟是一片空白，敢情是被騙？



▲口口當真是發一我

## 西域遼疆



▲金創藥、化毒散

出了可南鎮往東北不遠，似聽聞有人呼喊聲音，循聲進入樹叢瞧見阿吉正遭受巨蠍追擊，吩咐阿吉迅速離開後，發覺僕僕自收拾巨蠍。

備：戰役開始，可考慮先使用披甲符護身，或直接使用

金創藥、化毒散

## 蘭州城

守城的士兵指城內出了奸細，赫蘭大人下令嚴守城門，在嫌犯就逮之前，不許任何人進出。夏侯儀表明是為買藥救人而來，西夏士兵乃通融允許入城，但講好在統領撤隊之前不准出城。

城內彌漫肅殺之氣，街道上不見人影。找到長生藥鋪時，掌櫃指前些日子城裡盛行風寒，金萼紅花都給大夫開方用罄，但供應的天山草藥商不日就會到來，他可商請草藥商，將金萼紅花直接送往河州鎮給李大夫。

▶應該先打手機問問的



備：此羊皮封卷在遊戲後段會牽引出諸多有關的劇情，強烈建議要湊錢買下。在找神秘客之前，務必得確認盤纏足夠購買，可先前往長生藥鋪出售物品湊足，否則機會不再。而且，得留意時機是在找封琺之前。

客棧掌櫃指軍爺正在滿城搜捕人犯，為避免麻煩起見，故暫不收客人住宿。青年酒客甫由西夏兵士口中耳聞到，正在搜捕的人犯像是個年輕女子，聽說由赫蘭統領身上摸走什麼密卷，才會導致如此場面。



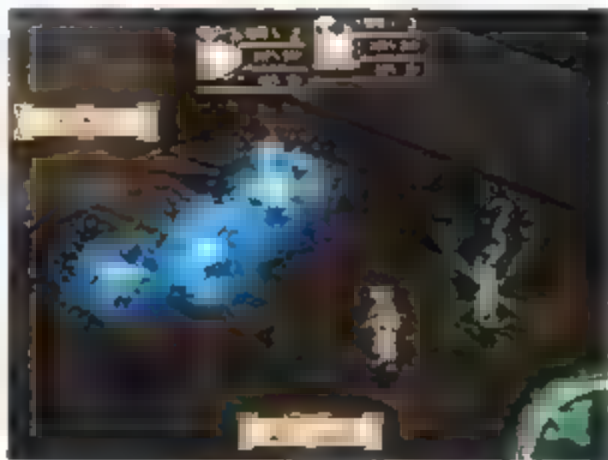


進入西北邊的無人廢屋裡，感覺彌漫一股不祥之氣；正想轉身時，驚見女子封玲笙藏身其間，她正是西夏兵士所追捕的女賊…但見她外貌秀麗聰慧，談吐文雅大方，絲毫不像偷盜之輩。夏侯儀表示西夏兵士正在地毯式搜索，封玲笙聞言便要他盡快離開，免得被牽連進來。



▲此時，玲笙正忙於，重

正說著，西夏兵士已搜進廢屋，西夏軍隊長不由分說要擒下女賊和小賊。士兵突如其來的攻擊，使得夏侯儀的頭部頓時劇痛，旋即像是換了副面孔，當即以烈焰擊斃士兵…西夏軍隊長見狀，驚駭莫名，吆喝著不論死活也要開打，夏侯儀乃與封玲笙聯手解決二名士兵，軍隊長見勢不妙，遂倉皇逃竄。



▲打起精神左看右看了

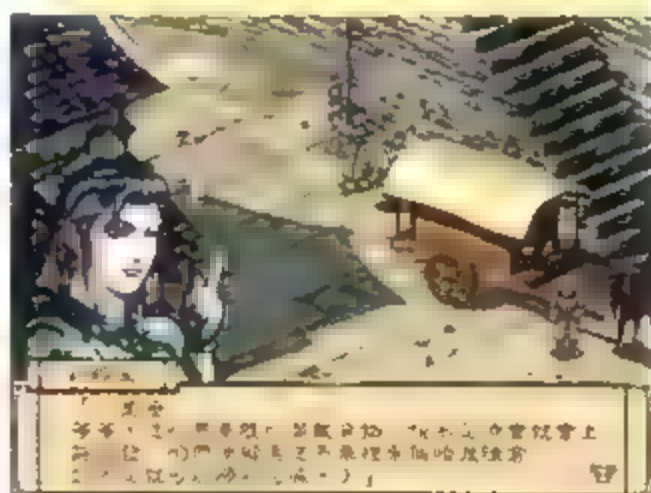
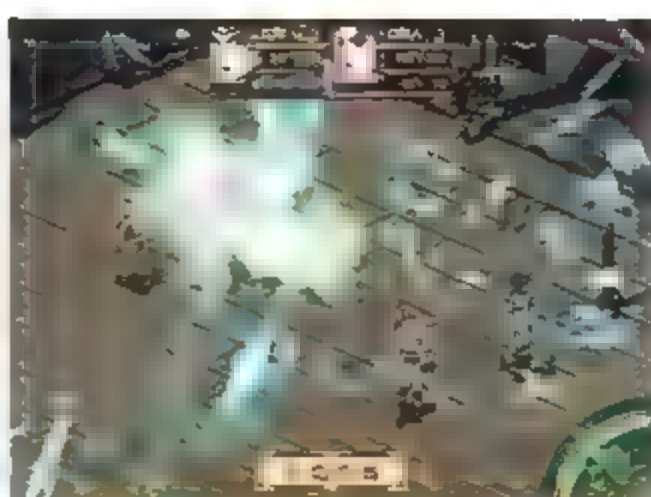
夏侯儀對方才之舉亦覺迷惑時，封玲笙則頗意外他如此年紀，便能掌握「離火」之氣，只不過似乎並非他本身之力。夏侯儀表示劍術猶粗學過些許，但咒術可半點未曾涉獵，唯此刻猶記得那火咒的咒語，難道是上輩子學來的？

兩人互道名諱，並約定以姊弟相稱。封玲笙指此地不宜久留，剛才逃開的軍隊長，勢必會去通風報信，而今夏侯儀又牽扯其中，不妨結伴同行，或可逃出生天也說不定。

(封玲笙加入

此刻外間已滿佈西夏兵士，封玲笙提議要設法避開，並沿著暗巷小道四處探看，尋找逃出城的方法。由廢屋前的小巷往北，發現城門口的馬車後門開著，車裡滿載由糧輜重，夏侯儀想起高老丈曾說過，這些年西夏軍常興兵戎，行伍進城採購裝備，應是常有之事，封玲笙遂想到來個暗度陳倉，躲入馬車伺機出城。

馬車外傳來兵士的聲音，西夏統領考慮到奸細或已出城，派他們往山谷先與兩隊騎兵一同紮營。馬車開動後，夏侯儀早已呼呼大睡，封玲笙喃喃言道，今日的相逢是命中註定的緣份，但願自己的任性胡為，不傷害了夏侯儀才好。



## 迎夏之窟

馬車停歇，二人感覺外頭無人，正合四處查看，但那西夏統領恐或須臾便至，不可大意。不巧下了馬車，迎面撞上兩名兵士，解決後本欲尋覓出路出山谷，但夏侯儀則指左方洞窟看似別有洞天，決定先探一下。

儀：笙姊，營帳內可找到三份返氣丸和酥油哦…打從進入蘭州城到現在，一直都還未能記錄哩！

■：儀弟稍容勿躁，洞窟內有地方可記錄，老姊當教你的。



▲這是儀弟的營帳

封玲笙見左方洞窟前是迎夏之門，且知道旁邊的柱石即是開關，當即上前打開了石門。入內見有「逆日」和「逆月」的紋章，封玲笙所盜來的密卷記載正是此地，有關此間緣由，她日後會解說明白，但請夏侯儀能多幫忙，好好勘查此地。

封玲笙指地上所畫出的是「光淵之氣」，乃是地脈靈氣的湧出點，經常可在各種天地奇所見到；只需擁有「辰殊神筆」和「天靈遊錄」，即使置身凶險之所，亦能藉靈氣之力，以密法將自己的經歷憶念封書於遊錄之上，當即將神筆和天書交予夏侯儀使用。



▲要記得，這是份重要的遺囑信，





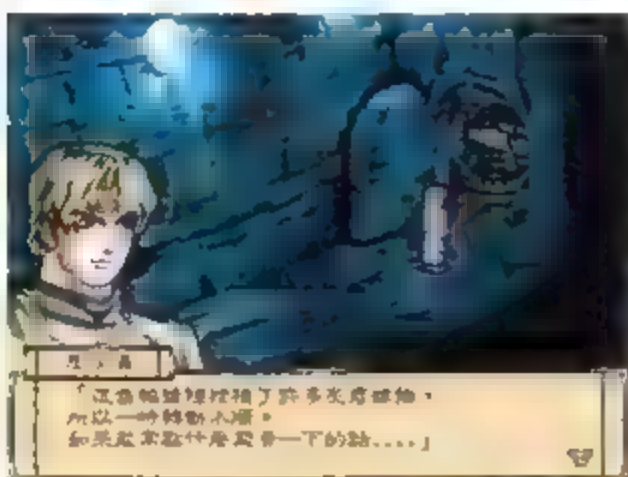
往前見門旁有一屍體，手中遺留的羊皮紙寫有回鶻文字，意指：「一座皆承一球，但不知其序；擇一試之，而魂體崩裂，雖知其誤，然時已晚矣。」屍體身旁的石球並非置於此柱，若此地共有三柱三球，剩下兩個以二擇一，共得猜上兩次，也不算太難。如今別無去路，危險再所難免，但總得要試它一試：

掉落在屍首前的黑石球放在右上方的柱子

掉落在右上方的黑石球放在右下方的柱子

掉落在右下方的黑石球放在屍體前的柱子

進入奇像走廊之後，但見建物絲毫都像樓蘭的產物；封玲笙指出，樓蘭是亡於漢朝時的一個古代西域小國，據說湮滅的緣由、經過非比尋常，因而她一直尋找與此有關的蛛絲馬跡。根據由西夏統領處偷聽到的消息，這裡的一切應與樓蘭城有關，但即使沒有她所尋找之物，也得找條出路逃離此地才行。



得知夏侯儀正乃那軍隊長所說會使焚火妖術的小鬼時，赫蘭鐵罕急著要見識有多少斤兩；雙方劍拔弩張時，光池中的白髮少女忽然間躍出，顯然是相助於夏侯儀，並且狀似熟稔的向他問候，夏侯儀該如何回答呢：(本文選1)

- 1 「真對不住，驚擾了姑娘。」
- 2 「我沒事，姑娘是…」
- 3 「是妳…」

儀：笑哪，您看這是怎麼回事？

笙：以後碰到類似的選項，您可得衡量一下才好，這不但會影響好感度，而且跟結局也有很大關係的。你心裡若是對某人有好感，那就選擇偏向某人的選項吧！

封玲笙在赫蘭統領展開攻擊之前，丟了一把短劍給少女使用，少女拿在手中竟成了威力大增的冰劍！少女喃喃表示是夏侯儀的劍使，使命即是立於夏侯儀的身前，豈可躲在夏侯儀的掩護之下？擒賊先擒王，抓到赫蘭統領，就可安全逃離此地了…勝後可以獲得敘父燧石、鐵槌。

往前見一扇門上的日月圖形，顯係開門的樞紐，但卻是欲開未開，敢情是機關樞紐卡住？往右方到底，見有齒輪縫隙鑽了不少灰塵雜物，故一時轉動不順；使用酥油潤骨之後，齒輪轉動恢復正常，門也就順利開啓。

水鏡之殿已是洞窟的最深處了，但景色依然奇詭。夏侯儀一見光池中的女子，無意識的喊出一聲「冰」…但瞧她沉睡模樣，少說也有數百年光景，二人決定小心找到出口而不驚擾到她。

分別調查過左右兩邊的臺座後，發現此間似無出口，可是卻傳來赫蘭鐵罕的聲音…赫蘭統領已率西夏兵士循線追至，未料失竊了密卷，反倒讓他省卻不少功夫，目有人幫忙開啓前面兩道機關。



▲要先調查敵人才會出現

人合力拿下了赫蘭鐵罕，他見今日輕敵事敗，揚言不會就此罷休。封玲笙亦有意放他回去，想他今日受傷不輕，已然氣且膽喪，此刻正急於收兵養傷，諒不致再來礙事。

白髮少女自稱在此沉睡許久，醒來已忘卻諸般事情，連自己的名字也無印象，但唯一記得的是夏侯儀…封玲笙將夏侯儀拉至一旁，指少女若非失心瘋，便是和他有極深淵源。但見少女眼神充滿依戀和思慕之情，既如此更不能任令她留在此地，不妨先自承舊識，先帶她離開此地再做打算，夏侯儀轉身開口時，無意識間竟喊出「冰璃」，少女依稀記得好久以前，夏侯儀也是這麼叫她的…

(冰璃加入)



▲睡太久了會有少女發狂症狀

封玲笙言道此刻風聲鶴唳，還是先找個地方避上一陣；隨便找個商旅繁多，人跡混雜的城鎮，在客棧裡避上幾天風頭便是。出得洞外，見西夏軍寨真撤得乾淨，看來一時半刻不會再回。

## 西域遼疆

走出洞窟不遠，封玲笙見四周景觀好似見過，可不是涼州城近郊嗎？就去那兒歇腳吧！



▲這可不跟著去也不行了

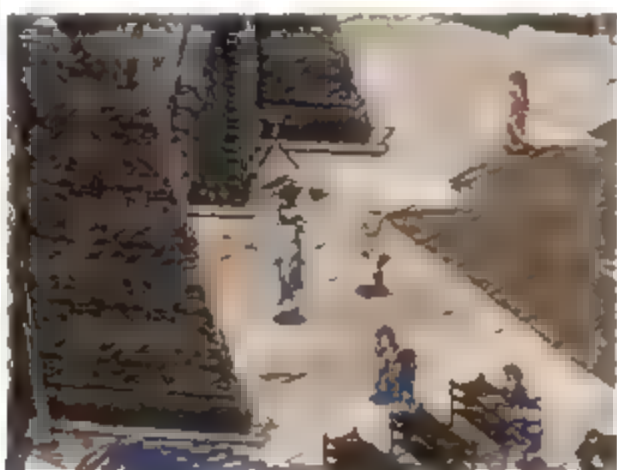




## 涼州城

涼州城雖為西夏所據，但其勢力尚未深植，可在此地待些時日。夏侯儀擔心此番出門辦事，未料橫生枝節，唯恐家中老母擔憂；封鈴笙建議可僱請腳伕代送口信短箋回家，先讓家人安心即可。此刻二人的通緝畫像說不定已貼滿興慶街頭，為了不牽連家人，還是暫時隱忍的好。

正說著，封鈴笙忽見一熟識少女匆匆走過，但又表示「她」不該在此地的，許是認錯了人吧！先到茶館好好休息，明兒再將來此的緣由細說分明。



▲那位美眉不久就會把到手的

片刻之後，三人已進入茶館落座。封鈴笙表示，曾聞赫蘭藏罕提起樓蘭遺跡之事，才忍不住摸走他懷中的密卷，至於那樓蘭遺跡究竟有何重要，則無從得知。根據史料記載，樓蘭本是位居西域要衝小國，因畏懼匈奴之威，遲遲不肯臣服於漢；直到漢武帝時，漢使傅介子用計襲殺了樓蘭王，將全城居民遷至西南方的扞泥城，樓蘭於焉墜滅。

這雖是史記上的記載，但封鈴笙卻聽過另一種說法，指樓蘭是毀於一場驚天動地的火變。當時與傅介子同赴樓蘭的漢將王恢，私下曾與友人提及「幽煌焚雲、沙濤潮捲、紫電翻號、穹幕綻裂，隨即七曜齊聚於頂、日月交融、天時亂序，如見末世之象。」王恢既見七曜聚頂，可見異象現於樓蘭城處，毀破樓蘭的驚人天災與此異象自是大有干係。

封鈴笙推測七曜聚頂絕非自然天成，必有外力催引星宿移位；而操動天宿之力是何等巨大，若有人能將之操於指掌之間，這世上尚有誰能與爭鋒？赫蘭藏罕之所以尋找樓蘭遺跡，想必也是為得此莫大力量吧！

封鈴笙亦曾耳聞，西夏軍此行非為軍務，而是另有密令。西夏王李元昊雄才大略，近些年開疆闢土，對逐鹿天下顯有野心；若是他想得此力量，因而特別遣人調查此事，那亦不足為怪。封鈴笙調查此事非為得此力量，而是為了尋找一個人，但表示今日不願提及，改日定當告知詳情。

此時，茶館樓上走下四名女子，聽得席間傳來天瑤派觀日峰門人封鈴笙的聲音，特趨前相認：她們是神闕宮四婢：白莞、朱環、紫蘊和高羅。封鈴笙自半年前不告而別後，行蹤何處亦未曾見告同門師兄，故而不知此番中原五派的聚會了。

據說，不久前中原盛傳一則謠言，謂即將有閻星降於西域，千年前為幽煌吞沒的古樓蘭城將重現人世，中土各派在幾經商議之後，由神武觀、崆峒派、紫雲派、嵩陽門和天玄門各組人馬聯盟，並由神武觀主慕容寧出任盟主，齊赴西域調查此事。

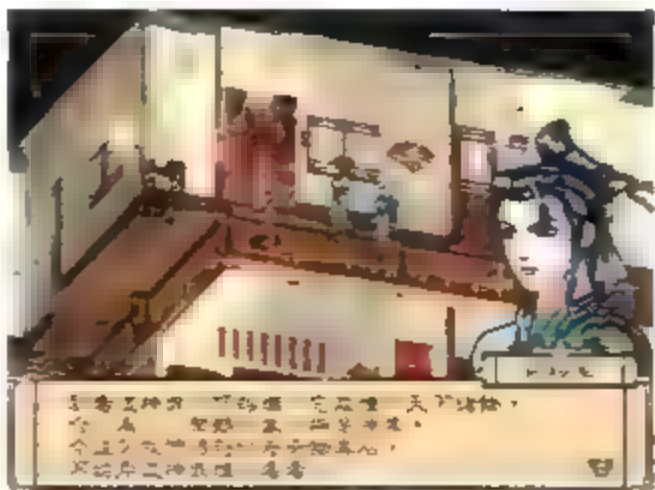
據四婢說法，神闕宮主特為此登壇做法，以天眼靈占天地人間的今運來勢，下壇後面色凝重，當即召集使女，預備前往西域一趟，並派人送信至觀日峰，希望封鈴笙的秦師兄能念在世代交情前來相助；雖然宮主嘴裡不說，但任誰都看得出此事非同小可。秦師兄已然答應，但因不知封鈴笙去向，故與常師兄先行動身，此刻也該到了。

封鈴笙心下思忖，中原兩劍五派齊聚，外加神闕宮和天瑤派，幾十年未見有過如此排場，西域邊下熱鬧可期了。

紫蘊這時有事商請幫忙拿主意，言稱宮主此刻並不在涼州城裡，她在之前的驛站就告失蹤。根據驛站主人所描述，想來宮主是遭人挾持了！這已是兩天前的事，但難尋遍涼州城周遭，因唯恐周崇和朱浩趁隙動歪腦筋，故而隱忍不敢聲張。

得知神闕宮齋女被來路不明的對頭劫走，本非等閒之事，即便四婢不求她，封鈴笙也會盡力幫忙。只是巫山神闕宮在中原本已鮮為人知，更況且在此千里之遙的西域，眼下是半點頭緒也無，想來對頭顯然沿途跟蹤已久，可能留下的蛛絲馬跡也就很多，可多留意涼州城周遭，總會找到線索才是。

四婢走後，封鈴笙表示神闕宮與她關係頗深，宮主齋女更是至關重要之人；若是落入妖人之手，只怕會有莫大兇事發生。她決定先在涼州城裡到處查訪，此事恐非如表面般單純。



向掌櫃要了間房休息，上樓進房之前，封鈴笙表示，師父當初將眾多法寶分交徒弟保管時，她獲得「紫金王鼎」寶物，它能煉化天下諸物，合二為一、聚體化象，今後若遇有奇物異石，可用神鼎煉化看看，且暫交由夏侯儀帶著。

◀ 早就該拿出來進貢了



儀：笨姊，神鼎這玩意兒有無使用限制呢？可不可以拿來練帝王功？  
 冰：你少發酒瘋物了，滿腦子盡想些…噁！不來了…  
 儀：幹嘛？被狗咬啦…妳這會兒怎麼話這麼多？  
 笙：別鬧了…我也不知道這算不算限制，不過，它只能在客棧OK時才能使用倒是真的。

歇息過後，在茶館門口碰上神武觀主慕容箏，聽聞觀主女兒慕容璇璣走失了，怕是被奸人所劫。神武觀近年樹敵不少，仇家趁機報復，拿小女兒要脅於觀主也是有的，她對此早有覺悟；可這無半絲消息傳來，只落得六神無主，在此乾著急。慕容觀主表達與天通派化解嫌隙的誠意，封玲笙也應允會多留意璇璣下落。

走至一旁，夏侯儀直指封玲笙對慕容觀主撒謊，想來昨日在城門所見即是觀主的小女兒。封玲笙倒也不否認，言道神武觀是中原術劍五派中最大的一派，慕容箏乃是前任觀主慕容修的獨生千金，並承繼亡夫的觀主之位，其武功和本性倒是不壞，只是從小被父親寵壞，養就一副急躁魯莽的性子，是五派中出了名的弄大娘；但女兒璇璣則大異其趣，自幼即聰慧機伶，昨日見她神色，想必是發現了什麼可疑之事，正在私自調查，說不定還與爾女被劫有關，方纔若是對觀主坦言相告，只怕會惹得滿城風雨，豈不壞了大事？

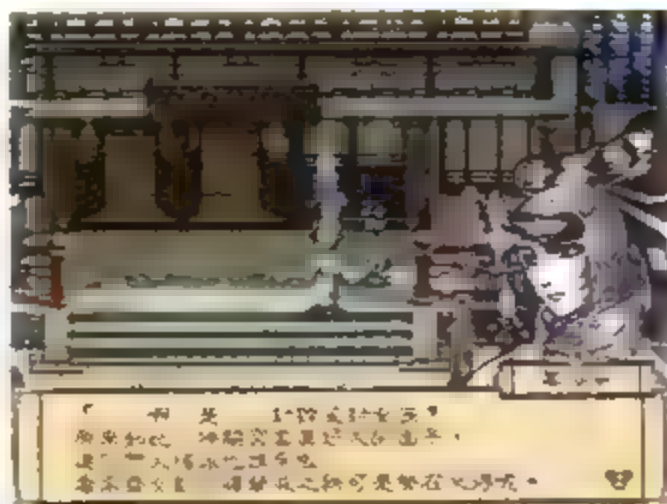
尋至城東牆角處，發現地上有一巧繡香包，香包上繡有「北辰懸照、璇璣天映」字樣，想必是璇璣所有…一旁的文士熱心上前打探，言道那小鬼精靈昨日在此東張西望，接著並跳進停在這裡的一輛商隊篷車，隨著商隊出城去了。據說那商隊的首領是個壯碩漢子，臉上有道藍色的刺青。

回頭在馬篷裡找到關二老闆，告知商隊首領的特徵後，關老闆指那隻商隊似乎有急事往西北而去了。

## 西域遼疆

冰：這個地點不太好囉發嘛，儀哥可有好點子？  
 儀：這倒是，我們必須在出城後，由涼州城上方的空地，順著左方的山壁逐步往西北方前移，直到踏入沙漠地帶的一瞬間，正確的話就會觸發事件了。  
 笙：說得倒容易，這個地點很容易又撞進城裡去的！  
 儀：沒錯！所以我們要堅此百忍，努力的多試幾次才行。所以啦，兩位只要緊跟在我屁股後面，用力的擠就可以了。  
 冰：那就請你把屁股抬高一點吧！  
 儀：-&@!%\*

沙漠中碰見一名商人遭到沙漠盜賊追殺，因為他看了不該看的東西…未料盜賊如此猖狂，收拾完後，發現這批盜賊行止並不像真正的匪類，搜身時找到一封書信，函中交代要將神闕宮齋女葛雲衣擒捕到手，並以快馬送到堡中，署名「依倫哲羅」。



▲要找這幾位仁兄可不容易

商人見到的是對方的紮營地，指有人將一昏睡的「女娃」抬進帳篷裡，因小女娃的服飾很特別，故而多看了兩眼，結果就惹來數騎尾隨追殺。據說紮營地就在北山綠洲附近，該地點怕是說不清楚，請隨他先回涼州城碰面，再奉上北山綠洲的詳圖。城裡驛馬舖的關老闆和他極熟，就約在他舖裡碰面好了。

## 涼州城

返回驛馬舖找到商人，獲贈北山綠洲詳圖和一百五十兩，並好意提醒那批人雖看似普通商隊，但骨子裡可比強盜還凶狠，前去查探底細，請務須小心。沙漠綠洲…對方大剌剌的在該地紮營，顯係有恃無恐，就闖它一闖吧！



## 北山綠洲

進入紮營地，佯稱路過此地，但遭警沙衆怒斥，暫且不動聲色的假裝走開。從右方繞至北邊的營帳內，三人打算先喘口氣，並商量接續的行動；這時冰璃發覺帳中有人，果真是慕容璇璣藏身於此。夏侯儀將香包歸還，璇璣言稱聽聞有人要將齋女送走的事情，情急之下才跳上馬車跟來；至於齋女是否在此，則不甚清楚。





▲是否先進來找她也有影響哦

夏侯儀推測對方行事縝密，只怕齋女已被送離此地，紮營則純為斷後而已。既如此，那就遷往此地的領頭，逼他吐露詳情便是。璇璣表示自幼即跟隨娘親學習樸氣和神道仙法，修為雖不高，但一定可幫得上忙，故堅持要一同行動；但談話聲卻已引起帳外的注意，立馬就得準備應戰了…解決帳外兩名營外眾以後，整個營地大概已發覺有奸細闖入，那就光明正大的殺將開來吧！

（慕容璇璣加入）

所有營帳內共可找到瑯環玉璧、十份金創藥、兩份還神散、羊皮長衫和兩份曼陀花苞。

璇：傷哥哥，如果你剛才不先來找我，先去找營地領頭的話，人家…就不會對你這麼好了…  
冰：我哩咧…機車！得了便宜還賣乖…  
傷：…（這好劇本安排可讓任一人去死！）  
■：…（也有辦法可使兩人都死去的。）  
儀：…（不會吧？我用「想」的，你也聽得見？！）  
笙：…（你說呢？！）

殺至左下方營帳前，冰璃感覺要找的敵人就在裡面；帳內見到阿爾泰巴，他就是臉上有藍色刺青的大漢，指稱齋女早就被送到堡主那兒了…打勝後可獲得裏水寒晶。

阿爾泰巴被打敗後仍堅不吐實，封玲笙有意放他生路；待他走後，這才說明早在他身上下了千里追蹤法咒，不論他到哪裡，只需放出符咒折成的紙鸞一路跟隨，就一定能找到他。想他遭此大敗，必然會返回大本營向堡主回報，可尾隨而至；但唯恐顧忌追蹤，並不會直奔老巢，故可先回涼州城休息。

走出帳外，封玲笙感覺到師兄已經到了…由朔方接獲傳書，得知二位師兄已到了涼州城，並約在城外會面，怕是不能一起去追查對頭的所在了，還好有璇璣可暫替遺缺。封玲笙宣稱師兄大概對她私訪西域不諒解，待她前去解釋後，料應無事，遂將紙鸞交予夏侯儀，並傳授使用方法，且好在在涼州城客棧碰面。

（封玲笙離開）

夏侯儀決定先返回涼州城休息，順便向璇璣母親報平安，做好準備後再出城尋找敵蹤。

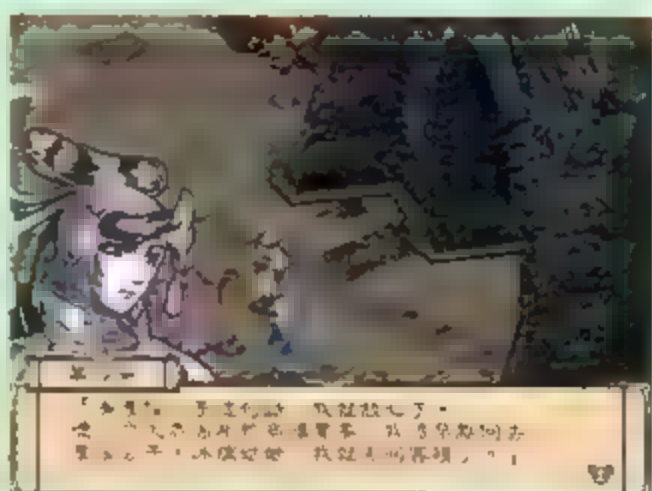
## 涼州城

璇璣入城與母親慕容觀主相會，璇璣表明要與夏侯儀繼續追查奸人下落；慕容觀主迫於無奈，只好同意並請夏侯儀多多擔待。

驛馬鋪的營老鸞指稱所救的商人名叫蔡斯葛，是他多年好友，以後有要事幫忙處可儘管找他。整備一番並到客棧休息過後，二時出城使用紙鸞並念起咒語，一路追蹤跟進了大漠。



▲這個什麼巴的有點能耐哩



## 磐沙堡

紙鸞到此已化為灰燼，恐怕是有人破壞了紙鸞的追蹤之法，看來此地有厲害角色。不知何方神聖在此荒土裡建造如此氣派的堡壘，但紙鸞既指引至此，只怕齋女正是在裡頭，得設法進去瞧瞧。

此刻撞開敵方大門，無異自暴行藏，還是沿著山壁下的陰影而行較妥當。沿著陰影往左下方到了小山谷，在此碰見璇璣的小師叔楊雲佐；璇璣介紹他是祖父晚年所收的關門弟子，外號小諸葛。璇璣引見時，冰璃狀似認得楊雲佐，並且步步進逼，幸為夏侯儀及時攔阻，並打圓場指稱冰璃因記憶全失，故言行舉止有異常人。

楊雲佐不以為忤，表示要趕回去通知各處來援，猜測夏侯儀一行也是為齋女下落而來，故給予一把青銅鑰匙，並指出城些地窖入口就在旁邊樹下。根據他的探聽，這城些的來頭不明，防守倒是異常嚴密，而地窖則是唯一可潛入的入口；但因貿然闖入也是凶險萬分，所以決定先回去找人助陣。夏侯儀等人可以進入看看，即便破關不成，也可探探虛實。

楊雲佐走後，到樹下地窖入口使用青銅鑰匙，進入磐沙堡地下水道。



▲追蹤手法是全自動的



# 磐沙堡



回到磐沙谷，沿著山壁下陰影往城堡大門前，在火盆點燃訊號煙火，當大門開啓時，可立即進入城堡。

甫進入磐沙堡一樓即露了行藏…此地看似易入難出，且已驚動了敵人，只怕會身陷於此。

地下牢房關著一名男子古倫德，隔著鐵窗詢問他竊女的去處；據說他被關在此已近一月，但卻未見有其他人被帶進來過。據他所知，此地的堡主莫測高深，不知在圖謀什麼，被抓到此的人多半另有用途；猜測夏侯儀所要找的人，也應該是在上面樓層，和他的老師一樣，被軟禁在某處替堡主工作。

古倫德與老師原是在西域四處遊歷，有天途中遭偷襲，莫名其妙被抓來此；堡主要他師父翻譯一些古文書，並以他的性命要脅合作。夏侯儀有意要救出他，但卻吵醒在牢房盡頭打盹的磐沙衆，打敗守衛後可取得一把鐵門鑰匙。

使用鐵門鑰匙放出古倫德，他與沖表示要一起去打磐沙衆，但先得向他討教此地狀況。據稱，磐沙衆看似沙漠盜賊，實則類屬傭兵，不但訓練有素、組織嚴密，且絕非等閒盜賊可比擬，而神祕的堡主是個厲害人物更錯不了。說著並交予一把石製把手，看來得找到那堡主才能真相大白囉。

(古倫德加入)

由地下水道進入地下倉庫，登上階梯後，發現偌大的地窖囤備了許多物資，不知究有何居心？忽聞門外傳來磐沙衆聲響，躲至一旁聽聞訊號煙火只剩一支，並得知堡主下令非有煙火訊號，不能隨意開啓大門。

待磐沙衆走後，到方才他們站立之處取得訊號煙火，屆時到外頭使用，或可找機會混入城堡。地下倉庫內另有古銅懷刀、兩份大補丸、四份通脈丸。



殺上磐沙堡二樓，打敗此間的磐沙衆獲得一把黃金鑰匙，箱中另有兩份返氣丸、水晶珠鍊、一白兩銀子。

樓右邊牆上的方形洞口可適用石製把手，再按下牆上的蠟燭臺座可觸動吊梯開關，走進吊梯即可直上四樓。四樓左方的吊梯操作方式相同，但由此是往下直抵二樓。



▲用力按下去就對的

先由階梯步下二樓，使用黃金鑰匙可打開藏書室，室內見到古倫德的老師葛梅爾，他已被難解的上古文字累得心力交瘁，但因花了近月時間鑽研殘篇古籍，只差一步即可找到樓蘭城的下落，故而堅持不肯離開。更何況師徒二人原就是為尋找幻城才前來西域的…古倫德是榮耀的赫圖茲家族長子，他父親將他託付給葛梅爾，莫說尋找幻城樓蘭原就是他畢生的夢想，那傳說中藏在城裡的莫大力量，更是古倫德禮國中興的唯一希望所寄，豈可輕易放棄…

根據樓蘭遺民的記載，樓蘭看似毀於一場突如其來的天地異變，但那只是假象而已；那時的「羅侯雙使」為了不讓敵人侵入樓蘭，便以強力咒術將之一分為二，封存於無人能及的天地兩端，以待來日可乘之機。自樓蘭在美初塵滅以來，幻城之說會在此地延續千年不絕，必是其來有自。



▲這位老師尚未脫離困境





葛梅爾描述一男一女雙使中的女使，古倫德只覺得和在場的冰璃極為相似，葛梅爾也驚訝千年前和「祭使」霍雍一起來到樓蘭城的「劍使」，果真就在眼前？葛梅爾太高興了，既有劍使在一起，欲尋獲樓蘭又有何問題！

接著，他要古倫德代替他尋找幻城，並要親眼見到那毀天滅地的力量…通往塔頂的密道…一樓大廳…柱子上…鑰匙孔…以及…地下牢房…拉環…逃…

葛梅爾斷氣的同時，響沙衆也已



▲老師的「門」不是開關拉環

聞聲而至，古倫德遂將满腔悲憤就此發洩…還得找到那個依倫哲羅堡主，並救出齋女，古倫德還有話要問問他呢！

先沿著堡外階梯到練武場，進入

璇：古大哥，你的老師臨死前結巴的說些什麼意思呢？

古：他是指「通往塔頂的密道入口在一樓」，關鍵是「柱子上鑰匙孔」，以及「地下牢房有拉環」可「逃」出。

璇：可是，我們不是還要去抓堡主嗎？

冰：去找堡主之前，我們必須先到地下牢房去扳動牆上的拉環，因為可打開通往地下倉庫的障礙，以後會用得著的。

璇：哇！妳怎麼會知道的？

冰：我就是知道…幹嘛？你咬我？

儀：閉嘴！家裡沒大人啦？仔細找找，藏書室裡有破金符、兩份披甲符，還有葛梅爾桌上的筆架可以記錄的。

後會還遇到響沙衆的狙殺，這兒的一名隊長身上有一把鍛鐵鑰匙，而武器架上則有一把鋼戰戟。

回到四樓左方使用石製把手，並

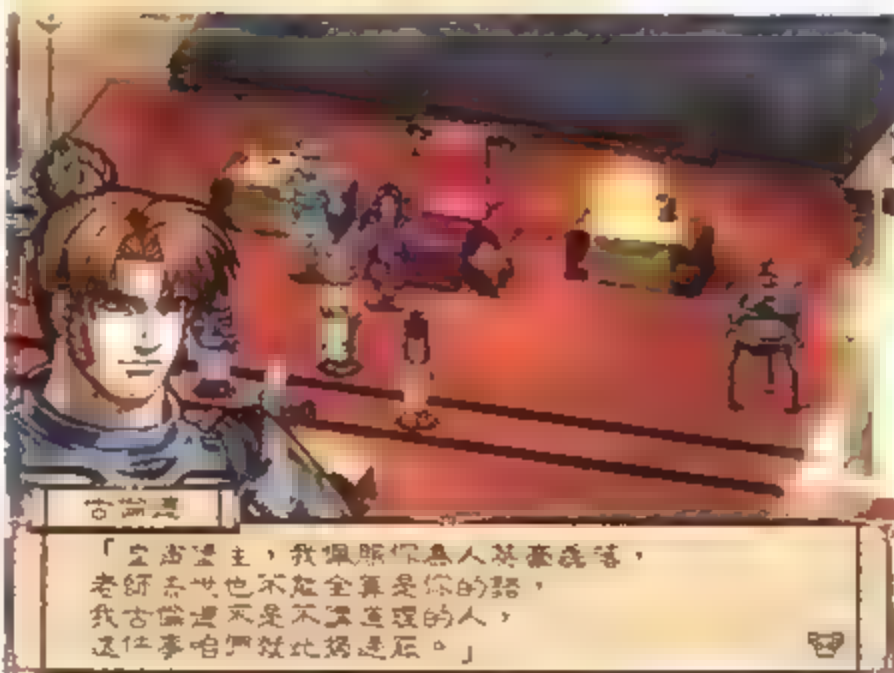
按下蠟燭臺座，利用吊梯降至二樓左方，再下階梯到一樓。在一樓正門右方的鑰匙孔插入鍛鐵鑰匙，進入登頂密道找到硬皮胸甲和一百二十兩。進入頂樓的響沙堡大殿，即可見到真正的堡主皇甫申。

依倫格羅只是皇甫申所用的化名，他指齋女服用了一些蒙汗藥，此刻仍昏迷不醒：在綠洲紮營地吃了敗仗的阿爾泰巴也在場，今日看似得動動筋骨了…皇甫申突如其來對夏候儀發動攻擊，但旋即遭冰璃攔下，皇甫申見她似覺眼熟，並表示夏候儀必須過得了他這一關，齋女即可毫髮無傷任由帶走；否則，一夥人的性命就得全都留下。夏候儀表示前來救人，原就不惜一戰，既然皇甫堡主有此雅興，樂意奉陪…勝後獲得藥水寒晶、軟革裡衣

皇甫申依約表示可帶走齋女，並讓阿爾泰巴送客。夏候儀的救人任務已了，但古倫德的師仇未報：他的老師因替皇甫申解讀古書至死，今日要討個公道。皇甫申推測葛梅爾綽號養到某物之後，引動心悸血湧而死，他與葛梅爾都熟知「羅侯雙使」之事，看過大殿裡的古壁畫殘蹟就會明白，這件千年前的樓蘭城遺物，可是他花了很大心血才帶回的；何況葛梅爾在此，他一向都奉為上賓，絕無威壓恐嚇的情形，能夠為了追求自己畢生心願至死，毋寧也是美事…經過同伴們的安慰，古倫德的情緒已漸次平復了。



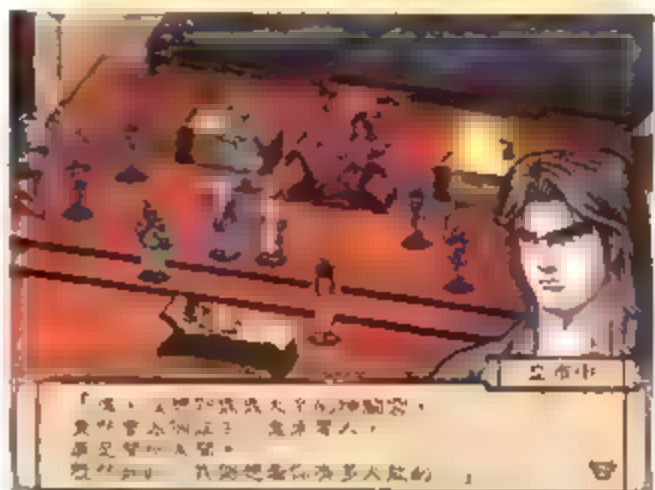
▲皇甫申的「門」不是開關拉環



▲這樣門才能被開了



▲皇甫申的「門」不是開關拉環



▲皇甫申的「門」不是開關拉環

冰璃此時似乎恢復了些許記憶，她主動抱起齋女。正欲離開時，響沙衆報稱中原五大派群豪，連同神闕宮的人等，此刻已聚集堡前喧鬧聒噪，爭議是否要強行攻堡，皇甫申當即下令阿爾泰巴送客出堡後，立即緊閉大門，並佈置弓箭手嚴陣以待，並轉對古倫德表示，若是他對老師之死仍難釋懷，可改天來此找他算帳，他絕不畏避。

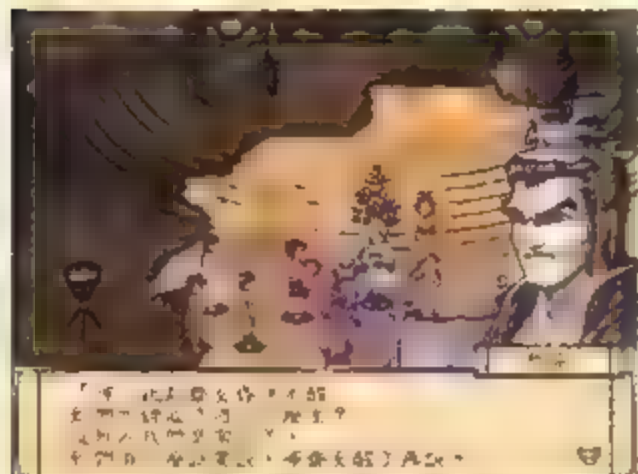
古倫德佩服他為人英豪磊落，老師之死也不全然是他的錯，此事乃就此揭過。皇甫申允諾會妥為安葬葛梅爾遺體，並稱與夏候儀的緣份匪淺，來日必有再會之時，屆時再多告訴些事情。



## 磐沙谷



▲周崇暗使淬骨神針



▲周崇暗使淬骨神針



▲周崇暗使淬骨神針

璇：好痛啊！傷哥哥…

儀：忍耐著點吧，妹子…前兩撥人馬，我們可以賺取些許的經驗值，等到第三場由周、朱二人上陣時，我們再裝死好了。

古：就這麼辦！畢竟對方是兩派的掌門，算是給他們點面子吧…何況，以我們目前的實力，原本就不可能取勝的。

周崇趨前正待強行問供時，冰璃搶先一步並高舉冰劍，口中念起咒語，欲以自一魂魂解眼前難關…幸為及時趕來的封鈴笙阻止這「種族之儀」。…封鈴笙請來了大師兄秦雄剛，也開口要牽走璇文，問道五派盟主可有異議？或者，也可讓紫雲、崆峒二派，盡數陳屍於此…

周、朱二人一時啞若寒蟬，封鈴笙適時打圓場，讓慕容寧取得下台階，她這才表示璇女既已尋回，此事就該告一段落了…冷不防周崇暗地對夏侯儀射出「淬骨神針」，他要讓夏侯儀結實的吃點苦頭。

此刻堡前已聚集中原五大派的人馬，公孫賓與慕容寧三張靜觀其變，見機行事，但周崇與朱二則獨排眾議，刀主要強行攻入堡中，並拿回雙宮璇女遺孀一事開打。慕容寧二場略受影響，而主戰動搖對象時，公孫賓提醒她責為五派盟主，誰握定策，權責非，要要為人所欺，不意竟惹又周、朱二人反唇相譏。雙宮已建已焚死不住惡斥周、朱不加入苦戰…

夏侯儀等人正欲護送璇女前去療傷，但周崇掌燈下，直指他們之所以能若無其事地二場堡來，正是與堡內堡人有所勾結，硬要夏侯儀當堂把話說清楚。夏侯儀絲毫不受威脅，並令言以對周、朱二人兇狀，認定是有堡主背後縱援，想拿雙宮璇女大做人情，執意要拿人並逼問出入堡方法，然後一網打盡…雙宮璇女這見令三勢不可為，要青羅先和他決鬥送宮三回幸，順便召集人手前來幫忙。

慕容璇機氣不過，直指周、朱二人分明是想入堡掠奪而蓄意誣陷罪名，隨即轉司母親大援。但慕容寧卻表示礙於五派有結盟之義，不便相助外人。璇機憤而決定要與夏侯儀等人力拼到底，即便是死也在所不辭…周崇驚喜表示要替慕容寧教訓女兒，當即分出兩撥人馬群攻夏侯儀四人…



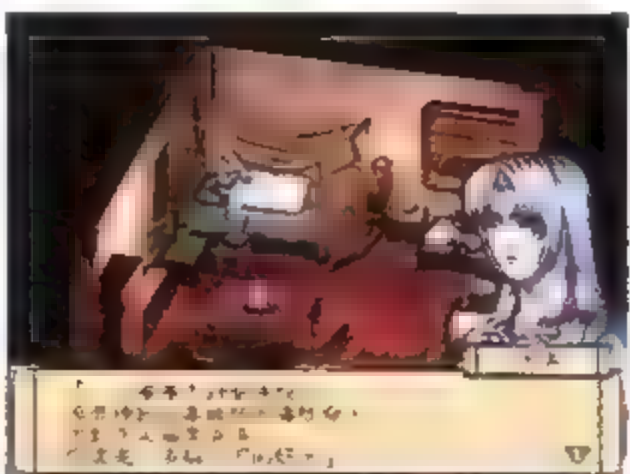
▲夏侯儀三兄弟

## 涼州城

夏侯儀於客棧房內療傷，神智恍惚之間，聽得冰璃喚他為「靈雅」，並自稱是尊神指派的劍使，負有保護靈雅的使命。儘管好好休息吧，無論發生何事，冰璃都會以性命和幻劍守護他的…

醒來時，但覺全身筋骨痠痛，冰璃驚述周崇暗使淬骨神針洩恨情由，中毒者將中全身劇毒，力氣全失，且昏睡三天三夜方醒，但不傷人命；如此說來，自返回涼州以後，夏侯儀已經足足昏睡了四天之久。

除了冰璃之外，據說璇機也是忙進忙出協助找大夫，抓方煎藥的。本想下床活動，但冰璃強調封鈴笙有交代，淬骨神針之毒雖不傷性命，但對手足筋骨有損，還是多躺一下的好。夏侯儀此時該如何回應呢：(本文選1)



▲夏侯儀三兄弟

1 我就不要進退她的「好意」，再躺一會就好了。

男子美言可正服軟中，卻，卻起來主動走動了。

璇：儀哥哥，這有關我們未來的「悲哀」哦，你可得慎重選擇…

冰：少囉唆！還沒輪到你上場啦！

瞧冰璃一副憂心忡忡的樣子，既然躺著難受，就坐著好了，也可順便摸摸冰璃的小手…兩人談及記憶，夏侯儀表示確實記得「冰璃」之名，但也僅此而已；冰璃相信終有一天，會像她一樣漸漸回想起來的…對照磐沙堡的壁畫內容，或許真如古倫德和皇甫申所說的，兩人俱是千年之前的人…





雖是如真似幻的印象，但夏侯儀可還依稀記得，那既遙遠又熟悉的感覺，或是就是來自於千年前的記憶吧！只要這一切真有其事，倒可不必急於一時；總有一天，會再想起這一切的…

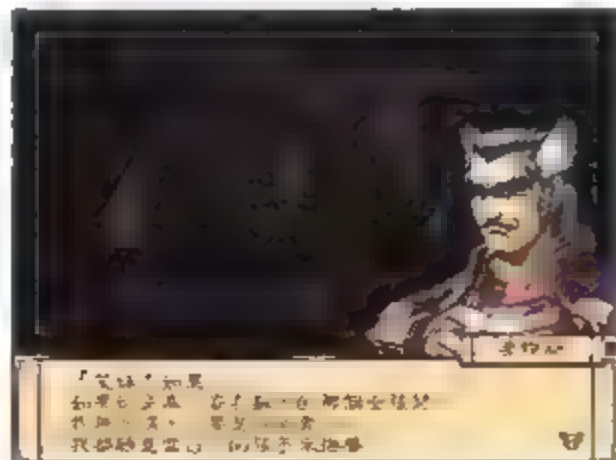
璇璣此時端坐易桌，見到兩人雙手交握的情境，眼眶不由紅了，連忙托故是煎藥燻紅的…此時由鄰房傳來封玲笙和大師兄的一番對話，引起在場眾人的留意…



▲妹子要是有機可乘的

秦帷剛向封玲笙強調，師父當年不甘二師弟皇甫申修習天運派的咒術，只因師父認定二師弟是荒蕪屬魄轉生，但封玲笙則道言是大師兄因嫉妒而蓄意排擠…她雖明白大師兄對她的好，但其實她的心早已全給了三師兄，只求讓她跟隨三師兄而去，但求萬勿斷絕師兄妹情誼…

封玲笙前此不告而別時，秦帷剛為打探行蹤而獲悉她在蘇州有寄養女兒，若是答應隨他返回紫雲峰，也會視如己出的對待。但封玲笙堅持孩子自當打理，就請大師兄忘了她這個優師妹吧，言已至此，秦帷剛表明會和二師兄留在京州一陣，如若改變心意，或是有事求援，儘可來找他們。



▲大師兄很有人情味的

秦帷剛藉言出門散心，一師兄常逸風進屋苦勸封玲笙，並指那「金髮少年」身上的黑氣，和一師弟有些相像，為防萬一還是，心為要封玲笙坦承早有察覺，解嘲或因與此邪氣特別臭味相投吧，她自己會留意的。

封玲笙踏進夏侯儀房間時，但覺眾人臉色有異，想是已聽聞方才隔房的對話，既如此，那就索性當著幾位生死之交，話說從頭了…

封玲笙始終相信，只要找到樓蘭，也就等於找到了皇甫申。夏侯儀表明願意繼續出一份力，璇璣樂得可湊熱鬧。而占倫德則負有師父遺命，要代替他親眼見到樓蘭城，故樂於同行。也許冥冥中自有天定，一夥人竟為了樓蘭城而相聚於此，倘若真有天定，那麼夏侯儀和冰璃，以及當初那奇怪的處所，說不定都和樓蘭有所關聯呢！

(封玲笙加入)

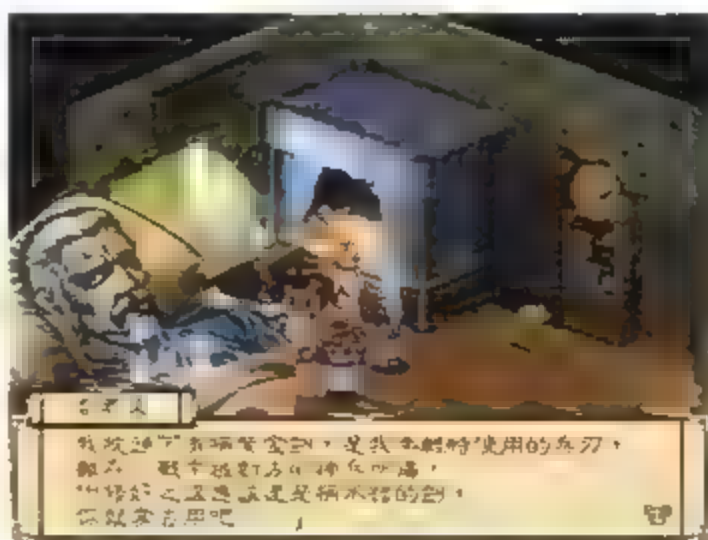
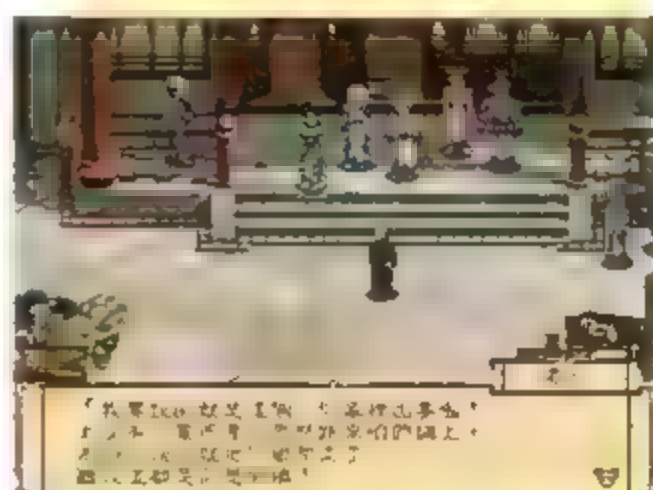
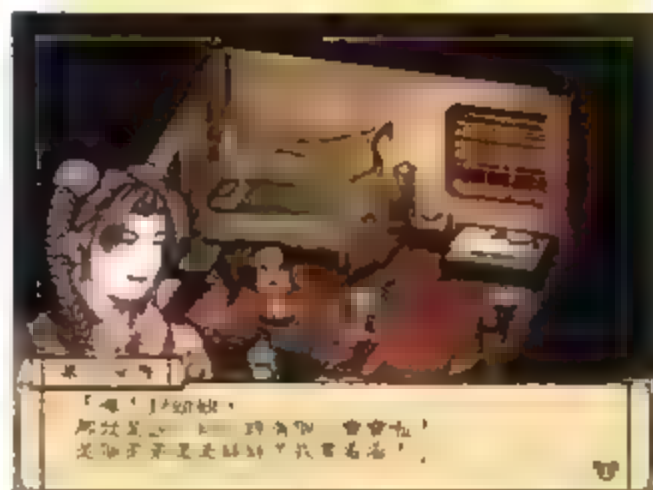
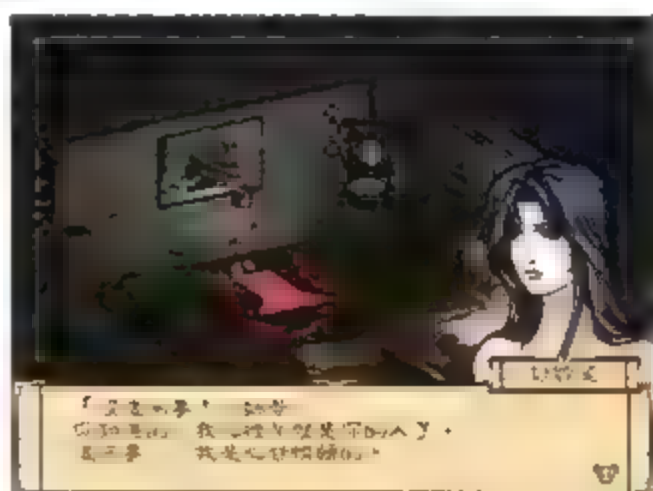
在客棧好生休息過後，一踏出大門就遇上來自河州鎮的沈大伯，聲稱夏侯儀的家裡出事了！有一群西夏兵忽然跑到村裡，不由分說就架走夏侯儀的母親，據說是他在外惹禍所致，而高老丈為此也被打成重傷了，莫非是赫蘭鐵罕？

聽聞西夏軍統領指出母親被帶往肅州待審，夏侯儀急著要趕回家鄉一趟。封玲笙也催促先回家看看，視情況再從長計議。她自覺此事是因她而起，就算得向大師兄求助，也要幫忙救出夏侯儀的母親。

## 河州鎮

回到自家門口，但見門扉貼有留言，果然是赫蘭鐵罕，要夏侯儀速往肅州石塔投降就擒。杜婆婆此時現身，指西夏兵藉言要搜贓物，將家裡翻得亂七八糟，高老丈因看不過去，撐著一把老骨頭要阻止，而被打得只剩一口氣了。

進入高老丈家中探望，他自知大限已至，但不見夏侯儀一面則不願斷氣，意指枕頭下有把紫金劍，是他年輕時的用劍，雖在一戰中為敵方的神兵所傷，但修好之後，應該還是把不錯的武器，就此送給了夏侯儀，隨即便告不治。夏侯儀悲憤的以紫金劍立誓，非但要前往肅州救出母親，還要提了赫蘭鐵罕的人頭前來老丈墳前拜祭…



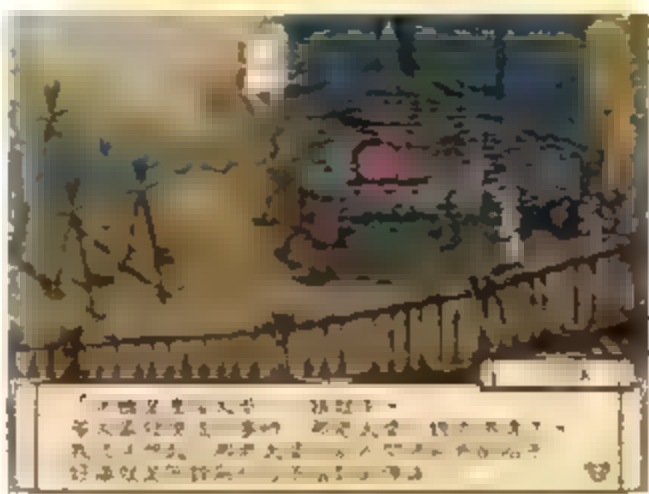
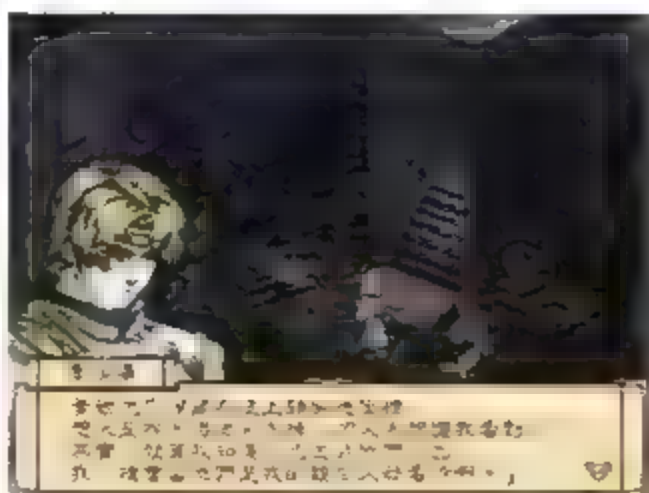
▲這把劍 等很久了



李大天此時進入屋內，得知老丈已死，欣慰他終能含笑九泉，得償夙願；聞知夏侯儀要和夥伴前往肅州拯救母親，表示會料理老丈後事。夏侯儀自忖要拯救母親，報高老丈之仇絕非易事，當即徵求夥伴們的同意相助。

進入自家廚房的地窖內，發現一件汎黃的嬰兒襁褓，這就是雙親撿到嬰兒時的夏侯儀，用來包裹之物。雙親將之鎖在地窖，顯然極珍貴而又不願被他看到；但即使得知自己並非雙親的親生骨肉，並無損於夏侯儀的親情之念啊！

走至高老丈屋子後方，發現阿吉畏縮躲在牆腳，他指阿鈴失蹤了…就在西夏軍來後不久，鎖上忽然出現了一個行跡詭異的老太婆，當她離開後，阿鈴也就不見了。阿吉過後才想起那老太婆曾向人問及彩色石子的事，好像就是阿鈴之前所撿到的彈珠；但聽說已送給夏侯儀了，所以要他負責將阿鈴救回來。聽說老太婆最後朝東北方而去，散情就是蘭州？夏侯儀決定到那附近一帶找，相信她會自己找上門來。



儀：大家留意一下，如果先前未從阿鈴手中獲贈彩石珠珠的話，此時即無法觸發此事件。

古：這不太公平吧？當時我都尚未加入呢！

冰：那你自己回去河州重頭開始嘛。

## 蘭州城

城內此刻已恢復舊觀，當日肅殺之氣已一掃而空，居民也泰半都在談論當日西夏軍搜捕女賊之事。

璇：儀哥哥，城門口孩童身旁的箱子有朱靈晶花哦；而廢屋前漫花枝子的花盆裡則有兩份縛靈咒索哪！

儀：噫…掌就掌嘛，小靈一些！街上這麼多人…

小男孩提到城外常有一個奇怪的老太婆四處遊蕩，好像不是住在城裡。進入客棧，站在中庭的一名斬妖除魔的大俠指出，他最初在河州鎮見過那妖婆老太婆，只是那邪道法寶「血靈神珠」讓也傷透了腦筋，之後一路追蹤到蘭州來，卻又失去了蹤跡；奉告不如趁天黑之際，在蘭州城附近的路上碰碰運氣，因出事的人都是在此附近遇到那老太婆的。



老太婆，只是那邪道法寶「血靈神珠」讓也傷透了腦筋，之後一路追蹤到蘭州來，卻又失去了蹤跡；奉告不如趁天黑之際，在蘭州城附近的路上碰碰運氣，因出事的人都是在此附近遇到那老太婆的。

← 城內各處皆有「靈靈」。

## 西域遼疆

在蘭州城西北方靠河岸的地方碰上老太婆和阿鈴，阿鈴口稱高奶奶對她很好，但眸阿鈴眼神極不對勁，看似中了迷幻咒術。老太婆以阿鈴的性命要脅，要討回以前阿鈴所撿到的血靈神珠。本文選

絕不能把血靈神珠給她，不然的話，

一死一活，阿鈴的性命無辜，怕供

璇：儀哥哥，如果不給她神珠，會有什麼後果呢？

儀：我也沒試過哩。

冰：笨哦！不給的話，神珠仍然還是在身上，但因沒有沾上妖蛇的血，所以會跟妳一樣，變得很沒有「靈性」，往後會錯失事件觸發的良機了！

古：妳演戲的時候，怎沒有這麼多話？

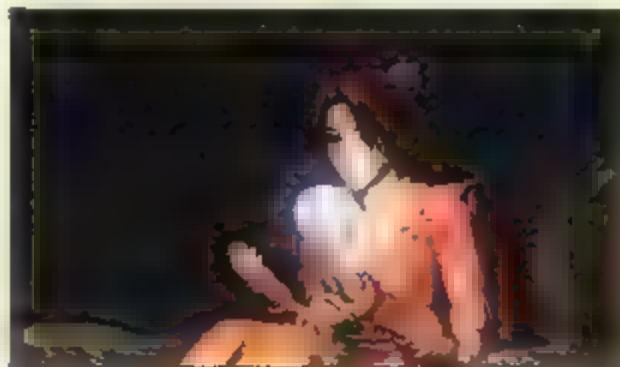
冰：怎麼？你咬我？！

老太婆奪回神珠以後，揚言要多吸幾隻鬼魅的靈氣，補足元氣以後，再去找那俠士算帳，並露出了化蛇原形…化蛇脫下褲後，從身上掉下血靈神珠。

雖然阿鈴的雙眼依舊無神，但已無方纔的迷亂，想是妖蛇死後，迷神和去也跟著解了。這就帶她回河州鎮休養吧！

## 河州鎮

阿鈴總算救回了，雖然清醒後不復記憶發生何事，但應已無大礙，此事已告一段落，阿吉也可以放心了。就安慰阿鈴當成是一個長夢吧！該去辦正事了。





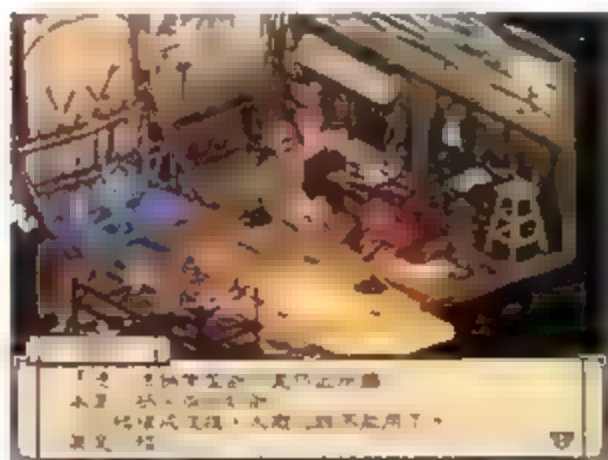


## 甘州城

聞聽小販婦人指甘州城有兩處地方是遠近馳名的，一是王老闆的古玩店，一是譚老爹的打鐵舖，有不少外地訪客就是衝此而來的。

進入譚老爹打鐵舖時，有位俠士指譚老爺子技藝極精，但在兒子出事後，就鮮少再揮動鐵錘，真是可惜。俠士並瞧出夏侯儀身上的紫金劍寶光內蘊，顯非俗物；借給他觀看過後，俠士指係巧匠所鑄，可惜壞成這樣……

回頭轉問掌櫃，譚老爺子可不是專精鍛製紫金嗎？掌櫃答稱譚老爹自兒子入獄以後，個把月才打造出一把劍，生意都快做不下去了；要談的話，就請直接到後頭的打鐵屋裡找他吧！俠士鼓動要好好的跟譚老爹談，切莫辜負了一把好劍。



▲沒有紫金劍的打鐵屋門口

進入打鐵屋裡見著譚老爹，請他瞧瞧紫金劍；老爹不迭的直誇好劍，但要修鑄此劍，則需將劍身燒至紅熱之後，再重新展延薄鍛，如此方可補起缺口裂縫。唯紫金劍難溶易冷，重鑄時需連打三日夜，除非有兒子幫忙，否則他可是有心無力。

聞聽赫蘭鐵罕之前以高價請譚老爹打造兵器，但因老爹極厭惡他，當即一口回絕；未料鐵衛軍竟捏造細故將兒子定罪，並關入肅州大牢，藉此要脅他為之打造兵器。如今兒子被關在石塔底下的牢裡，只要能平安救出他，紫金劍即可順利進行重鑄。

事有湊巧，夏侯儀的母親也被關在肅州石塔，諒是與譚老爹兒子阿同關在一處；原本就打算前去營救母親的，順道營救譚公子應無問題。不過肅州城似是鐵衛軍的大本營，守衛極其森嚴，正苦思闖入之法卻無良策。

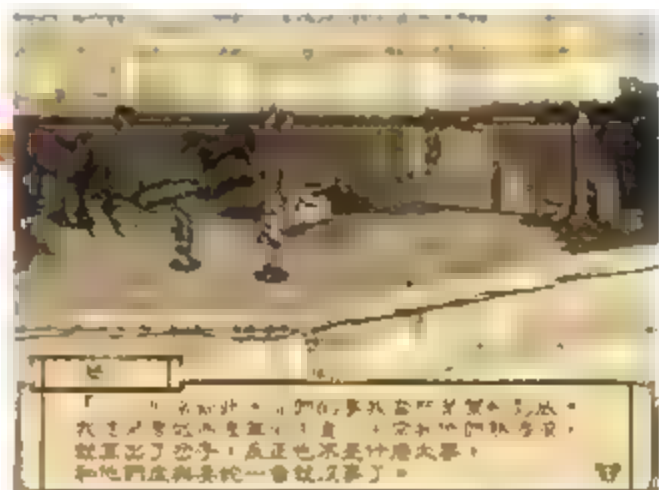
譚老爹適巧有批貨要送到鐵衛軍石塔去，可以在木箱底下加個夾層，讓夏侯儀一行躲著混進去，多半就有機會闖入地牢救人；但有一難事，這批貨是託涼州城經營驢馬舖的閻二老闆派車運送，如果事敗，只怕會連累了他；不妨去找他求情看看，若得允可，就照計劃進行。紫金劍可先交予譚老爹看管，這就前去找閻老闆商量吧！



▲譚老爹的角色很具關鍵性

## 涼州城

將詳情告知閻老闆之後，閻老闆表示會幫到底；他因與西夏軍做生意久了，即使出了岔子，諒也無礙。這就派車隊與夏侯儀一行返回甘州，剩下的事，只需和譚老爹商量就是。



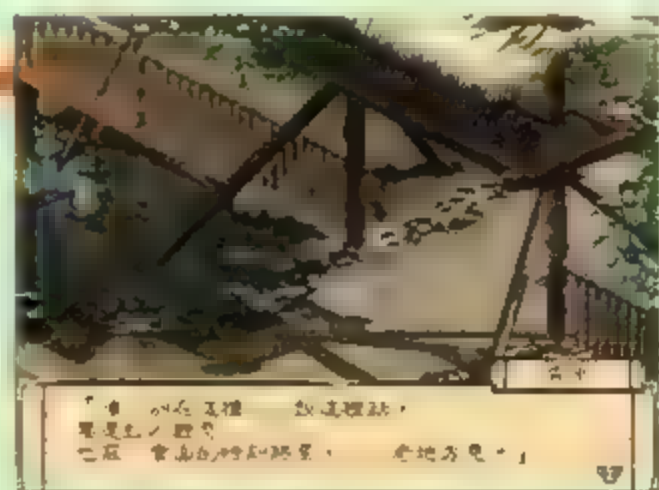
▲甘州城內，自西門往東

## 甘州城

再返回甘州時，但見車隊已在城外等候，只待通知譚老爹，就可準備闖關了……咦？城門口瞧見二人行蹤鬼祟，像是在商量什麼壞主意，可惜內容聽不真切，只聽得「約定時間已屆」云云，接著又匆匆走開了。

進入客棧之前，又在客棧左方空地瞧見有三人在密商事情，言下之意似乎是要行刺某人，言道這條三書谷天竺南路經過甘州，要在北麓沙漠埋伏，並扮成沙漠盜賊下手……豈聽又是殺下，又是統領的，敢情又與赫蘭鐵罕有關？

走回城門口時，夏侯儀心裡惦记著那三人不知幹何勾當，雖然混入肅州的準備已經就緒，此事仍令他相當在意，是否該去調查清楚呢？既然譚老爹說好可隨時出發，耽擱一下應不為過，還是去調查一下，以求心安吧！



▲偷聽、監視、調查……

儀：至師，我們不是急著要去肅州石塔救人嗎？

璇：對啊！幹嘛多管閒事？

笙：係弟，璇妹有所不知，此刻若是直挺挺進打鐵舖通知譚老爹，那是會隨著車隊潛入石塔沒錯，但會錯失另一條較優的路線的。

古：也就是說，有更好進入肅州的方法囉？

冰：就是！連這點見識也沒有。

璇：對嘛！係哥哥，你怎麼可以沒有見識呢？

冰：嘿！廿人，我說的是你！



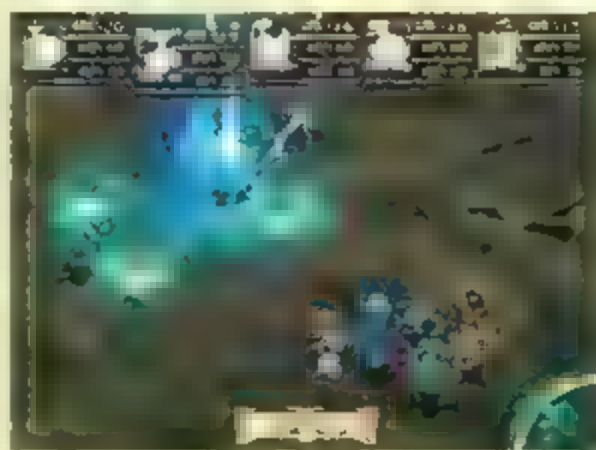
## 西域邊疆

出城往西北方山麓行進，大漠中見有盜賊攔下一部馬車欲行搶劫；由馬車走下一名女子，怒指盜賊非但殺死她兩名心腹隨從，還驅走拉車的兩匹牲口，到底是何居心？沙漠盜賊聲稱因缺錢用，要找點路子，勒令女子隨他們走一趟去見大王以換點零用。女子不慌不忙，並點破假扮的沙漠盜賊之破綻，見假盜賊談吐舉止倒像西夏兵士；只是想不出來，在衆兵將之中，究竟是誰如此大膽？

盜賊見女子不肯就範，當即要動手硬來，適為夏侯儀等人趕上制止。看這三名沙漠盜賊，可不正是那三個鬼崇密商的壞胚？假盜賊見事跡敗露，強欲動手…打勝後獲得羊皮長衫。

帶頭的身上寫著信提供線索，竟欲抓到銀川公主，以迷藥迷昏並立刻帶回肅州石塔待命，這不正是赫蘭鐵罕的根據地嗎？…女子表示不明三為何遭此劫難，既然夏侯儀等人也要找她算帳，不如就由夏侯儀等人扮成她的侍從，要進肅，便絕無困難，並自信那赫蘭就有再大的膽子，也不敢對她怎樣的，至於她究竟是何身份來歷，稍後必當告知詳情。

夏侯儀原本正苦於無法進入肅州，既然姑娘有此把握，就姑且一試吧！隨即由馬車裡取出數套侍從衣服換穿上。



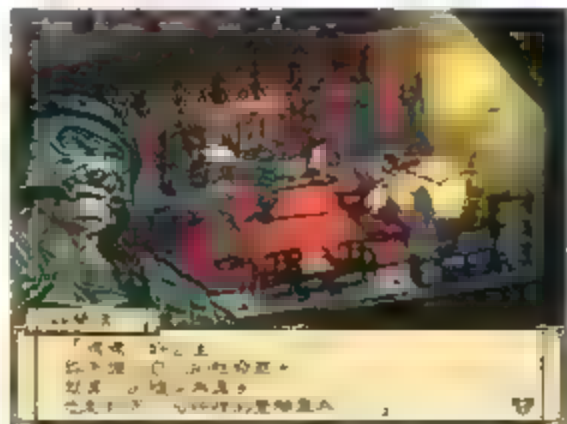
## 肅州城

進城後，女子不假辭色斥退守城軍兵，並取出大夏銀川公主李盈鳳的「金雕鐵令」令牌，宣稱要見鐵衛軍統領，士兵乃急急安排至石塔休息。

## 鐵衛軍石塔

銀川公主被安排至石塔三樓房間內休息，赫蘭鐵罕得令前來覲見。公主表明是代替父王出使沙州，對曹太守表達親善之意；不意聽聞赫蘭手下在此一帶惡名遠播，特要她路經肅州時，順便取道查訪。

▲ 鐵衛軍石塔



赫蘭鐵罕對於公主的連番詰問，初則尚振振有辭詭辯，直到公主取出赫蘭親書的密函，赫蘭鐵罕則再不推搪，只恨派了這麼多人手，還是失手了～他表示原想留公主一命，圖個皆大歡喜的結局，但事到如今，也只得殺了滅口；就算身邊侍從再厲害，只怕也難抵石塔裡的整隊軍兵…夏侯儀等人此時現出原來面貌，赫蘭鐵罕則拋下手下抵擋，自己逃得飛快…

解決西夏兵士以後，夏侯儀斷定赫蘭鐵罕叛心已露，必定容不得生離石塔，唯有設法攔住他，並以他為質逃離此地；就請公主在此間躲藏等候，待捉獲赫蘭以後，自當前來會合。此外，請公主萬勿輕易現身涉險。

古：三樓房間書桌上的筆架可以記錄哦！

璇：係哥哥，怎麼二樓會走不下去呢？

儀：這就是入城方法不同所造成的差異了。當初若是找譚老爹直接出城，那就會隨軍隊潛入地下倉庫，之後可由一樓往上殺開。但先去拯救公主的話，就像現在一樣，只能往上，而不能往下。至於譚老爹的兒子，待這段劇情結束後，也算是安全救出了。

冰：對啊！而且拯救公主會牽引出後續的事件，所以還是這麼演比較好一些。

璇：可是…人家想要知道地下倉庫會有什麼好玩的啊。

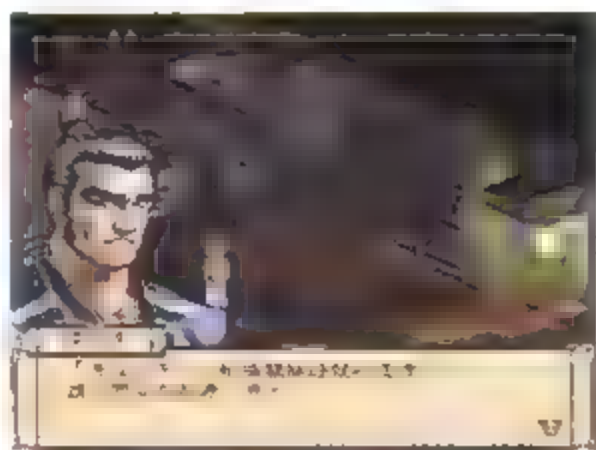
儀：那就請筆師簡單的說明一下吧，OK？

筆：好吧…從倉庫進入的話，倉庫內會找到六百兩銀子，往下到牢房會遭遇西夏兵士攻擊，但會救出譚老爹的兒子譚志遠。上一樓後，會發現無通路可行，只要走向右邊靠近燈火處，譚志遠就會上來幫忙啟動機關。二樓佈有重兵，連殺三撥人馬後，即可往上到三樓，亦即此刻所在的地點。繼續往上的話，遭遇的情況則完全一樣，這樣夠清楚吧？

璇：耶！未啱至嗎嗎囉歲！

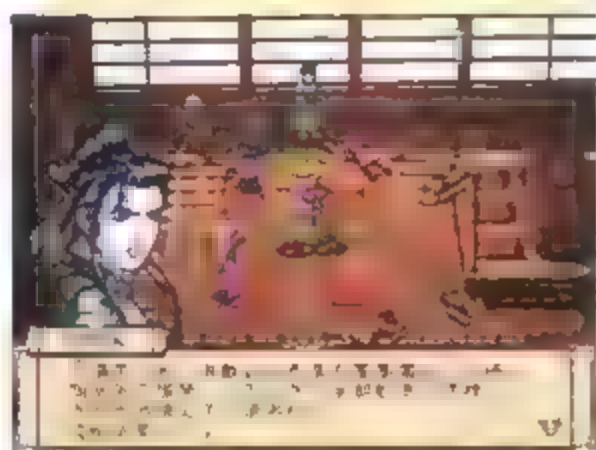
冰：…香蕉芭樂…





▲這是另一種入城的關鍵

再進入四樓時，遭遇襲擊，接著有兩場硬戰要對付，夏侯儀等人因遭偷襲，開戰時需盡速補血才是…此地有銅釘皮鎧、朱纓槍



▲夏侯儀等人因遭偷襲，開戰時需盡速補血才是…

抵達頂樓終見到赫蘭鐵罕，夏侯儀罵聲要他將母親釋回，但赫蘭則要求人陪陪他認真起來的厲害…打勝後獲得硬皮胸甲、歸風槍

赫蘭敗陣，但言道一切都太遲了，夏侯儀的雙親已經歸天，要怪就怪自己吧！夏侯儀怒極而欲出殺招，赫蘭提醒將諸人誘進石塔，豈會不做任何佈置呢？封玲至往窗口一探，但見已有數百名西夏兵團圍住了石塔，個個備弓張弩、火矢上弦，全都對準了頂樓；而塔底也堆了木柴，恐怕是要火攻…赫蘭留有一手，若是他未能活著走出石塔，外頭即會放火燒塔，屆時任誰也插翅難飛。但若以他為人質到了塔下，鐵衛軍又豈肯坐視統帥被帶走？

封玲至指到此田地，也只能先求全身而退，此仇來日再報不遲，否則眾人都將難逃一劫…夏侯儀陷入了兩難，既要手刃仇人，又不能棄夥伴們安危於不顧…須臾，頓覺頭疼欲裂…

眼前是一片無盡的黑暗，彷彿是永遠也不會結束的夢，那熟悉卻又遙遠的感覺，是另一個不是自己的夏侯儀，處在一個幾乎已被遺忘的時刻，自己究竟是誰？終於想起來了，自己是尊神的學使霍雍，一起來到人世的是劍使冰璃，承繼「計都」和「羅侯」兩顆闍星之魂，降臨在此荒域，唯有一個目的，即是實現尊神的願望，將「蝕」重新帶回到這人世…此即羅侯雙使的使命…

## 樓蘭城

霍雍獨自沉思之間前廳打坐冥思，侍女報稱大王在華亭殿召見學使大人。霍雍問道劍使冰璃人在何處，侍女答稱好似不在宮裡，霍雍料定必是又去了觀星台。不知樓蘭王有何要事，還是先往華亭殿一趨吧！



▲霍雍料定必是又去了觀星台

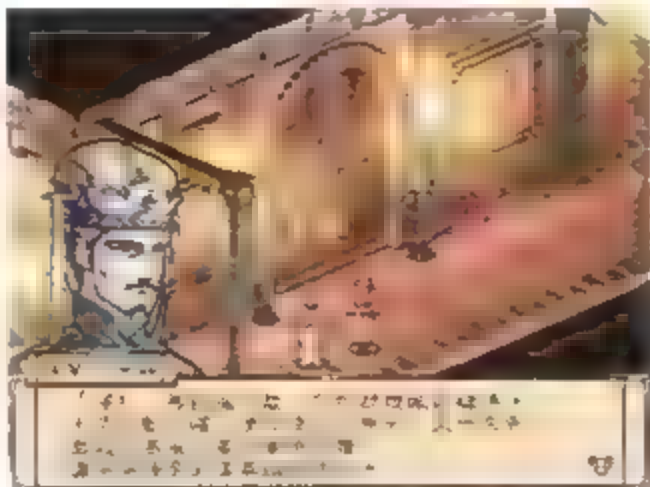




廳內的「輪想夢鏡」，是在來到人世以後，唯一可用以和尊神聯繫的神具淨器，一碰觸這夢鏡，便能將所思所見傳與尊神，而尊神也會藉此回復受使的力量（兼可記錄）

走到四樓迴廊，但見樓蘭王安歸怒氣沖沖推門而出，宰相庫札則緊跟其後。安歸表示既然當初相信了霍雍，就當一路拒美到底，何況這些年來的辛苦經營，不正是為了讓樓蘭能安處於大漢與匈奴兩強之間嗎？此刻怎能輕言放棄？

庫札力陳霍雍耗費偌大心力建造巨械，未必是為樓蘭著想；安歸則強調那巨械之能，皆是親眼所見，光是引動三曜，便可使日月無光、天地失色，激起的暴風沙塵如萬頃高牆，讓偷偷掩至的漢軍鎧羽而歸。倘若霍雍真能將七曜盡數引動，樓蘭得此控天掌曜之力，天下更有誰能威逼欺侮樓蘭？



▲不會忘記這天與王

庫札指稱霍雍建造「天動儀」，所圖非僅如此，只怕七曜盡數引動之時，也正是人世萬劫不復之日。庫札力諫樓蘭本是蕞爾小國，順服大邦苟安原是常理，亦無損於人民福祉，何必為此區區樓蘭王之名，甘冒釀成大禍之險？

安歸表明不願聽此說言，轉領進兒郎上的霍雍，即列驕前表示有信差來訊，謂漢使傅介子奉大漢武帝之命，將在十日後到訪，問道霍雍對此有何看法。霍雍高道與傅介子同行乃是黃將王恢，日與介子身兼參軍之職，兩人又各領一萬兵馬，名為親善，實則謀我居切，倘若樓蘭拒不順服，不願成為漢朝對付匈奴的馬前卒，則即更以武力逼佔，結果與前兩次並無不同。

霍雍表示天動儀的「降曜之儀」已到最後關頭，此刻不宜用來對付敵方兵馬，要準適巧挑此時刻前來，只怕用心並不單純。霍雍打算從觀星台對周圍七里內之地域佈下禁制，得要有他所製的「禁符木令」方能通行；在漢使到來這幾天，請大王指派心腹衛士帶禁符木令管放行，倘若敵人想強攻入陣，他會與劍吏多多趕去迎戰。



▲對天動儀，霍雍

此計甚得安歸讚賞，頒令依計行事。霍雍見庫札口口會變成平日的禍害，對此人不可掉以輕心。

位於五樓的圖書館內，盡是霍雍精心打造的機械，有如「化器天儀」、「玄動天盤」、「指斗計」；閣樓上則另有記載已知的天下諸般奇物法寶、醫藥、天文星象、四方地理形勢之典誌等。右塔二樓有兩份返命神水、三份大還丹。左塔二樓則有十份大補丸、霧幻雲袍、一份聚元散。

在左塔二樓的階梯底下，發現有一站著打瞌睡的侍女，多「搖」她幾下就能將她搖醒了。侍女醒後問道上回要她幫忙整理的東西，要放到哪去？霍雍卻不記得此事，會是重要的東西嗎？（本文選3）



▶這個選項關：前世今生

1.那個我不急著用，如幫我收著便是

2.放回我的書房之中，我會自己處理

3.那個暫時用不著，先放到陛下的寶庫好了

璇：依哥哥！

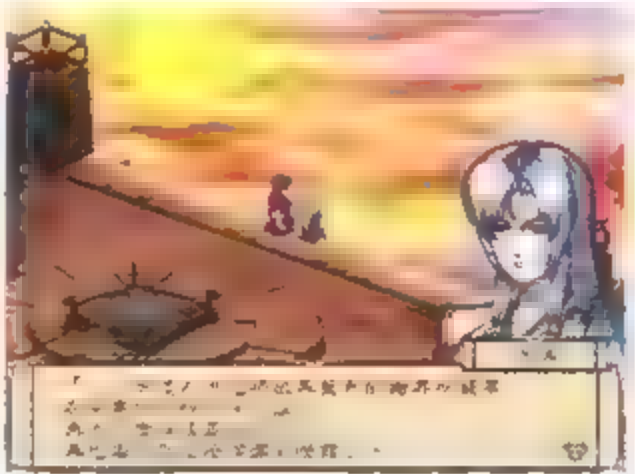
儀：呦？你怎麼在這裡？這可是千年以前的場景呢！

璇：不管啦！你還不是一樣…反正現在沒我的戲份，我是來串場的…我對這個選項很好奇，到底會有何影響呢？

儀：呃，這個呀，現在選擇放到寶庫，晚些時候會輪到我們上場到寶庫去拿出來的。

璇：真的啊？那快叫侍女拿去放好吧…

平到觀星台時，果兒亦滿懷獨在此，她看似有什麼煩心事…霍雍表示降曜之儀最後的「日曜分動」共需七七四十九天完成，如今已進行一半有餘；也就是說，再過二十來天，兩人在此人世的使命就告結束，而這人世也將被黑藍色的幽界所籠罩。在漆黑的永恆之夜過後，再也不會有清晨的日出，再也看不到如此燦爛的晚霞餘暉了…一切都會像二人所熟知的幽界一般，只剩下沈寂的死感而已…



▲際富有人性的人偶

冰璃一直思索的是，將人世化入無垠的幽荒之中，到底是對是錯？這個世界充滿了與幽界全然不同的生機，即使在此堪稱與世隔絕的荒涼之地，也有著無數令人神馳的美…冰璃坦承喜歡這個人世，真不願就此毀了它…霍雍聞言，厲色指責冰璃不該懷疑尊神的諭命，若是被此世的虛像所惑而生叛意，那麼由他就地處決冰璃也無妨…



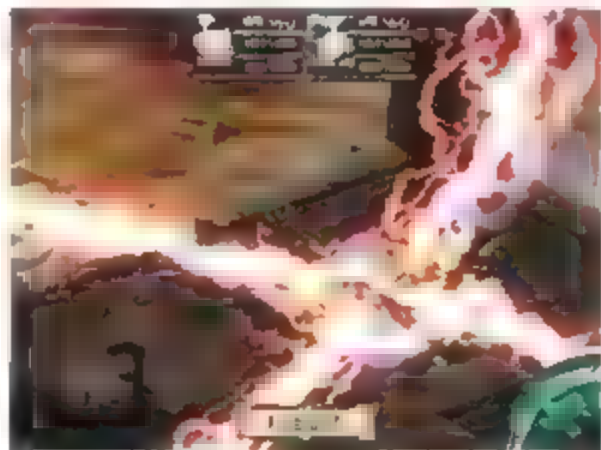


冰璃聲稱自被賦予魂命以來，一向就只聽命於霍雍，並非完全出於對尊神的遵從，而是因為霍雍的緣故…面對冰璃的詰問，霍雍保持不置可否的態度，並不輕易顯露自己對此事的看法，只強調必須完成尊神所賦予的使命。

冰璃後謂，由於霍雍建造了「九渾天動儀」，只有他能藉此將幽界重新喚回人世，也只有他能決定這個人間的命運。不論霍雍是要依尊神之命，讓幽界重返人間也好；或是要違逆尊神命令，保護這個人世也罷，冰璃始終不會忘記自己是霍雍的劍使，她會欣然跟隨到最後一刻，且不論二人最後將會是什麼。

霍雍言道二人只是尊神所創的人偶，祂既能創造二人，自然也能輕易的毀了二人。依照尊神的意旨，將幽垣帶回這個人世，那是二人無法改變的宿命…現在能做的，唯有共度這所剩無幾的時日，直到二人也不願見到的一刻來臨…

片刻沈靜過後，霍雍感覺有對頭來了，且是用「寄魂疊身」之法，真身只怕尚在百里之外…來人是武英殿左侍殿逐鄆將軍相胤，是天界的三品神將，十日後要造訪的漢使傅介子，想必就是他了…既然來者不善，霍雍當即命冰璃備劍…打勝後獲得昂昂角簪。



▲神「燜」不適用烤肉

相胤敗後，言稱今日並非決一雌雄之時，勝負有待十日後再論吧…霍雍明知對方是天界的馬前卒，即便解決了他，對方也不會善罷甘休的；該來的總該會來，只要有天動儀的逆躍幽界，二萬兵卒並不難打發，只怕那相胤若是在緊要時刻破了封界闖入，可就有點麻煩了。既如此，霍雍決定加緊腳步，今晚再行一次降曜之儀…

言猶未畢，霍雍已然因透支太過而倒地，冰璃決意讓他就此休息片刻，等時辰屆臨再喚醒他…霍雍感受到前所未有的舒暢感，希望這樣的時光能夠永遠持續下去，永遠有冰璃這般陪在身旁…

▶不覺已至的宿命

## 甘州城

夏侯儀於客棧房內漸漸甦醒時，口中猶喃喃念道，這是冰璃與他之間的約定…冰璃指他在石塔進炸之後，就一直昏睡到現在，夏侯儀則提及做了一個好長的夢，冰璃也留存有相同的記憶，且相信那並非是夢，而是兩人曾經共有過的遙遠的過去吧…就是這舊日的牽絆和約束，讓二人在歷經漫長的歲月之後，得以再度相逢…

慕容璇璣於此時進屋，見到二人親密的舉動，自覺衝突，轉而黯然的離開。夏侯儀感到璇璣似有誤會，所以決定（本文選）

「璇妹想太多了，多說無益，就由得她去吧。」

2. 只怕璇妹有什麼誤會，還是跟她說清楚吧。

走出房間，看見璇璣獨自在走道飲泣，夏侯儀表達因與冰璃似有深厚淵源，在真相大白之前，不能放著她不管；先前或許忽略了璇璣的情意，往後必當不再惹她傷心。璇璣表示神闕宮公主齋女在另一間房裡等著商議事情，待冰璃出來後，三人乃同往右首第一間客房見齋女。

夏侯儀細看齋女葛雲衣一副娃娃模樣，不覺啞然失笑，幸有在場的封鈴笙提醒，這才自感失態。葛雲衣表示，神闕宮是以「繼魂轉生」之法，承繼宮主之位，當歷代齋女在自知行將離世之時，便挑選具有資質的女童行「繼魂之儀」，以將前代齋女的見歷學識盡數傳與繼任者；她身為神闕宮第十三代齋女，受「繼魂之儀」不過二年，因此在夏侯儀眼裡，她是個不折不扣的「娃娃兒」，但實則是集十二代齋女淵博知識於一身的繼承者。



▲另一種一式的小鬼頭

齋女進一步指夏侯儀是輪迴轉生，歷經千年時光所塵封的一切，如今又將隨燒盡石塔的幽煌而復生了。夏侯儀初則不信因果劫業之說，齋女只再強調他今後的宿命至關重大，不論最後是要挽救或是毀滅這個人世，都是他必須成就的宿命…去找回失落的過去與宿命吧！或許等夏侯儀想起並明白一切時，亦即他必須做下抉擇的時刻，齋女也將靜待那一刻的來臨。夏侯儀始終不信，並直呼齋女為小鬼頭，遂自走出房去…



▲選得都不知該怎麼選了

齋女指夏侯儀在石塔時，額上的印與心中狂怒相應，化成天火般的奔熾幽煌，由身上迸發而出；這股無法控制的大力已將整座石塔焚蝕殆盡，現在原地只留下一個大窟窿。齋女因早占出將有此難，遂趕去以神氣將幽煌擋住，否則消失的豈僅是石塔而已。齋女以遁位之法將塔內眾人盡數移出，譚老爹的兒子想必也已平安無事了。



夏侯儀雖明知齋女之言不假，但卻是害怕面對過去不可知的一切…倘若必須如此，自己再也不想逃避，就讓一切重新開始，他下定決心要找回屬於他和冰璃的命運與未來；假如冰璃真等待了千年，至少要知道為什麼。那個長夢，和心宮主的話，就是最好的證明…

封鈴笙與古德倫出房門時，正巧聽到夏侯儀此番告白，甚表贊同他這股勇氣，相信在場諸位夥伴，一定會全力幫助的。夏侯儀目嘆尋覓那湮滅在過去的一切，或許就是現在唯一能做的事了；封鈴笙安慰目前不須多想，先四處散散心吧！

譚家打鐵舖內的俠士指譚老爹的兒子已平安返回，進入打鐵房見到譚老爹，紫金劍業已重鑄修復了。譚老爹本想打造一柄難得一見的兵器當為謝禮，只可惜運送奇金鐵材的商隊遲遲未至，也只能乾瞪眼；據說那是一支來自北方集落的礦石商隊，會南渡甘州北方的大漠到此做生意，往常倒沒出過什麼事故。夏侯儀表示願意代為查探，譚老爹乃指商隊會在甘州城東北方的小山麓做短暫休息，或許到那附近會發現蹤跡。

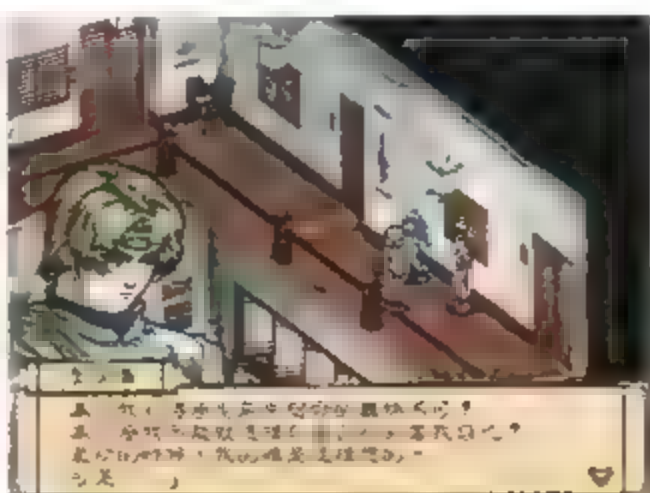
進入古玩店巧遇皇甫申，封鈴笙見了三師兄，分外感傷，但皇甫申則屬聲嘶力竭拒絕返回中原之請，此刻尚有要辦，無暇敘舊，說著就頭也不回的走了…夏侯儀見他如此對待，甚覺封鈴笙不平，但她卻滿足於得見他一面，來日總有再見的機會…

轉問掌櫃可知皇甫申意欲何往，掌櫃指和中原來的俠客們一樣，都往高昌古城去了。據說這座古城位於甘州城西北，原本也是天山北麓的小國之一，但在千年前神秘地湮滅之後，就像埋入荒漠之底似的；非但如此，連經過那一帶的商隊行旅也時常無故失蹤，逐漸變成了無人敢靠近的鬼域。

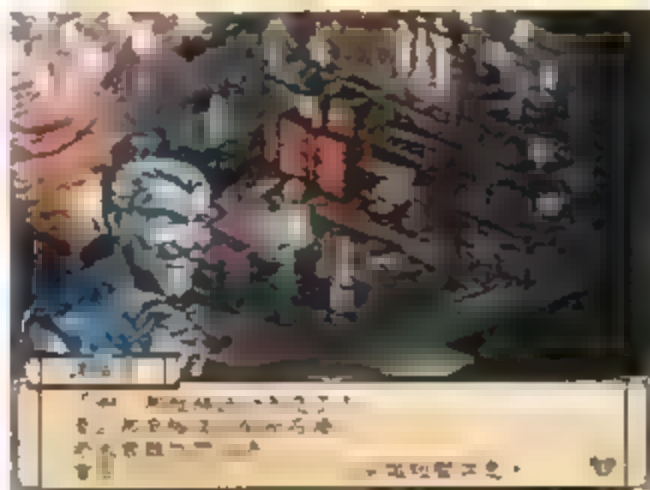
古德倫也曾聽聞此事，據傳四周的荒漠被海市蜃樓的幻象包圍，只要踏入便永難步出。掌櫃並指數日前有個盜墓賊自稱由該地逃出，還帶著他所記下的古城地圖，本以為是他所杜撰的假貨，豈料來自中原的俠客們卻視如至寶，掌櫃只好被逼出售副本。



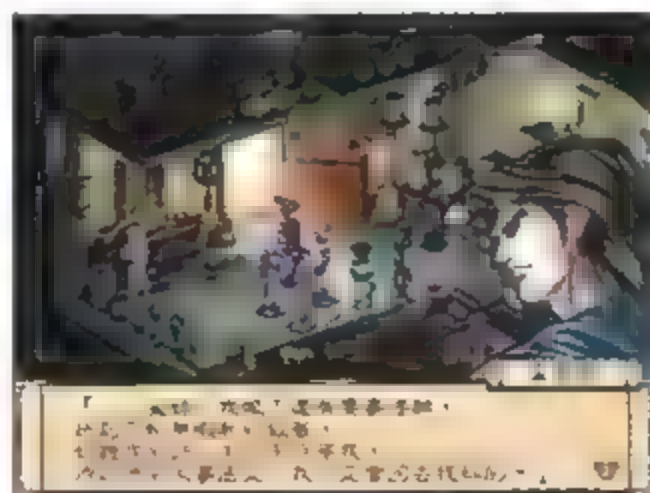
▲這古玩店專門收購贗物



▲那天下午，陸里人會更好



▲那天下午，陸里人會更好



▲那天下午，陸里人會更好

皇甫申是古玩店常客，經常會來選購一些樓閣城古物，特別是書卷之類，他也是得知中原群豪齊赴高昌的消息，特來打聽此事。其實那份地圖十分草率，只有約略的方位而已，依推算，只需由甘州城一路向北，應該就是了，不過保護古城的幻象似乎十分厲害，可得留神才好。

夏侯儀問道所出售古物從何而來，掌櫃指係那盜墓賊攜來兜售，但因答應要幫他保守身家秘密，故不能透漏；不過若是能幫他弄來一件叫「諸幻神鏡」的寶物，他倒可以考慮。據說此寶物可從中看出今世絕無僅有的神妙景象，有此寶物，要找那盜墓賊就好商量。夏侯儀決定前往高昌古城去追趕皇甫申。

## 甘州沙丘

由甘州城東北方進入沙丘時，瞧見有一支外地行商受困，而貨物都遭一通體雷火的怪獸吃掉，且盡挑入銅吃一行商委實得也聽過有一種叫「封豬」的人獸，不但軍身是人，也只以火和灼熱之物為食，不知是否就是怪獸？夏侯儀走到人獸跟前時，人獸轉而攻擊之。打勝後獲得封豬牙齦。人獸牙齦之後，變成了一顆紅色的封石，得到一獸魂石。

行商委實得正是譚老爹在等候的礦石商隊沒錯，幸好來得及阻止那火獸。收拾散落貨物並喚回走失的馬匹之後，夏侯儀決定要護送回甘州，免得再生意外。

## 甘州城

礦石商隊已順利抵達城郊，進入譚家鐵舖的打鐵房時，譚老爹早與商隊接過頭，為表謝意，他要親自打造一柄武器當謝禮，就打支火銅矛如何？夏侯儀婉謝好意，但向譚老爹要一份打造武器用的火銅，因那火獸嗜食火銅，對此極感興趣，若能得一赤煉火銅，或可查明兩者間的關連。譚老爹當即慨然致贈予夏侯儀。



▲這是很聰明的選擇



張：誰？是誰？

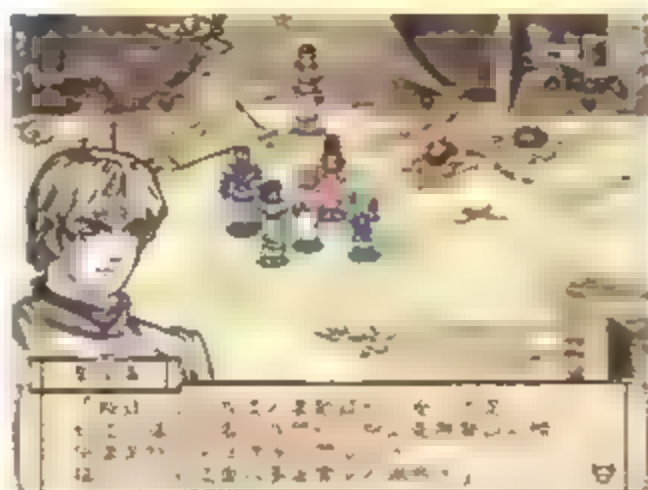


夏侯儀決定前去查明妖魔底細，並詢問慕容爭可有一位兄孤身到此？慕容爭答稱確有一藍衣漢子若無人的進了古城，夏侯儀斷定是皇甫申，乃即刻要進城內看看。公孫慎提供嵩陽門的營帳供棲息，那就先去喘口氣吧！

古城門口左方角落看見一名受傷女子，封玲笙認出是天玄門的高皇君，夏侯儀乃以金創藥幫她治療肩傷。高皇君問道是否要入城，夏侯儀表示眼下諸派門人盡皆受困於此，索性入城探它一探，高皇君只道一切小心…聞其言，高皇君似乎對五派中人不甚認同，夏侯儀道聲回頭再聊，接著立即進入古城。

進入古城遇見璇璣的小師叔楊雲佐，他因略通推占之術，是以早知夏侯儀會來此，故無驚訝神色。他指出有某種妖魔盤踞於古城之下，封閉城外和地下的幻陣都是牠的傑作；地底原是各房舍的地窖和廊道，但此刻都遭強大的逆元幻陣扭曲割斷，變成大片連接得毫無章法的片段通邊，行走其間要格外留意，「回頭未必是來時路、彼方也未必是欲往之所」；不得已時，還可以「移形化法」或「地返遁符」逃出。

至於此間妖魔，也是他平生僅見；既能操動地象，攪弄亂元，想必是極厲害的角色。楊雲佐宣稱以夏侯儀現今之力是勝不了牠，但若能藉此得回昔日之力量，這一切或許會…大概是天意吧！當道日後定會明白，說完即走開…封玲笙也感楊雲佐非簡單人物，但至少目前是友非敵，還是趕緊入內找出作怪的妖魔吧！



往北查看地上有一木片有字，古倫德認出是以古回鶻文寫就的紀事，意謂「地底屋內有奇景，座繞宛如天外飛來…窟中湧出妖魔橫行地下，死傷甚重…」云云。木片旁的地洞可進入地底迷陣。

此地看似被棄置千年以上，具有一股陰沈的死障，古倫德感覺地下迷陣並非用來狩取獵物，而是盤踞在此的妖魔用以自保之用。封玲笙指此間地象尚有一脈猶存，應該是指向迷陣出口，雖不能用來指引前途，卻有助免受迷障之惑；隨即念起咒語，並指初入迷陣，少不得要走些冤枉路，但只要是循著地脈流向，在走過兩次以後，此術便會以靈光標示出來，以後就不會再搞錯了。

地窖往前發現受傷的皇甫申，封玲笙即刻為他療傷。皇甫申自嘆解決不了裡頭的傢伙，拿出一只戒指問夏侯儀可有印象？…夏侯儀應他要求將戒指戴上，皇甫申嘆道果然和夏侯儀有關係…這是他在沙州市集所購得，雙頭蛇乃是羅候神的印記，它既不屬於皇甫申，那麼今世有資格配戴此天蛇戒指的，應該唯有劍使所追隨的夏侯儀了…

儀：笙姊，又該妳表演了。

笙：好說…以下行進的路線是以每一場景為一計算單位，不論場景的大小，或是場景明明有出口而不走，或是一進入新場景即刻回頭走出…等等情況，請勿擅動腳步，那會使迷陣亂了套兒的。記住！務必要依照正確順序才能走出的，一旦走經非路線所指的場景，那都會導致陷入迷陣的。

(一) A南—B南—C西—D南—E西—F東—G北

走出古城地面後，再往南進入另一地洞。

A：黑玉短刀、兩份還神散、兩份百草泌香、高皇君

地面：五份地返遁符

(二) —西—H—J東—K西—L北

走出古城地面後，往北再進入三個地洞中的中間地洞，

地面：三份聚元散

(三) 接著在地窖內的路線都是單一的，可免迷路之苦。

M：五份大補丸

N：皇甫申、黑鐵鑰匙

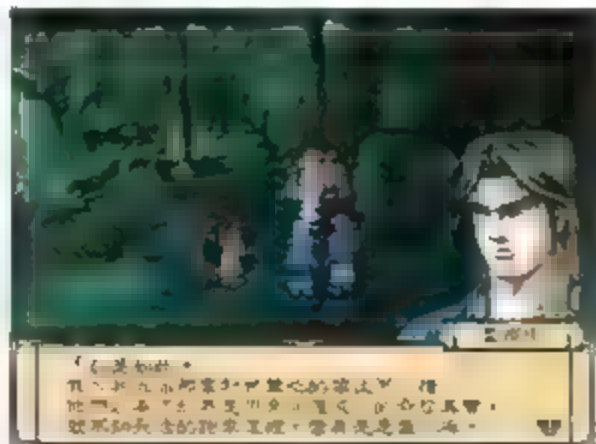
O：靈脈光源

高皇古城





皇甫申直言此來西域是為尋找傳說中塵滅的樓蘭，也就是當地人口耳相傳的「幻城」，而出現在諸多遺物上的「羅侯」雙蛇紋章，應該也與樓蘭湮滅的真相有所關連。為此之故，凡是有幽界和異象出現之地，他必會前往調查，是因為認定與樓蘭有關。



▲皇甫申也是謎樣般的人物

至於洞窟裡的妖魔，則不知牠位於何處的異界裡向他攻擊，且刀劍術去都奈何不了牠，才會弄成這副狼狽模樣。那妖魔就在此隧道盡頭的古怪房間裡，看來唯有進入異界，才能與牠的實體決一死戰；如果要侯儀就是傳說中的祭使，那麼一切可又不同了。既然戒指承認了要侯儀，那就唯獨藉他了；若是連他都對付不了那妖魔，眾人便得全都葬身於此了…要侯儀終於下決心一試，皇甫申則暫留在此歇息。

璇：侯哥哥，現在先不要去惹妖魔，咱們先回到入口去玩，好唄？  
儀：為什麼？  
璇：你先別問嘛，我保證會有好玩的寶貝！  
冰：你…怎麼會知道？  
璇：怎麼…你咬我？以為只有你會咬？  
冰：你…

以「地返道法」回到入口(A)時，要侯儀好似聽到有人聲…往西進入走道中，瞧見高皇君遣紫雲派門人追殺，要侯儀可容不得此事…

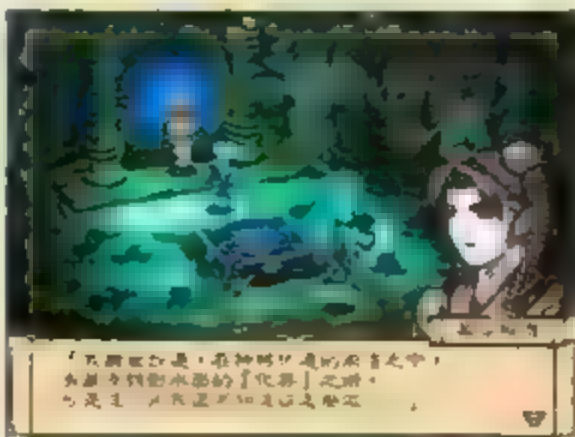
高皇君在地面聽聞周崇和朱浩兩人商議，若是要侯儀一行真能打敗地底妖魔，便要趁他們精疲力竭時，率眾發動突襲；她因生怕要侯儀等人中此毒計，特趕來示警，沒想被對方注意到了，於是派人前來追殺。高皇君此時覺得待在這裡，反比待在地面安心許多。

要侯儀問道高皇君所屬的天玄門可是中原五派之一，高皇君卻指五派只是說著好聽罷了，其實天玄門只有她一人來此赴會，但強調是家務事，不足為外人道，故難解要侯儀之疑。要侯儀自覺唐突，請高皇君待在原地躲藏，回頭盡快去除掉盤踞在此的元凶要緊，好讓各派門人能安全離開。

回到地窖卻不見皇甫申人影，但在他方才躺臥之地，找到一把黑鐵鑰匙，也許是他所掉下的，先替他保管好了。

## 思 謁之間 殘部

此地既是地象混亂的根源，大概就是那妖魔盤踞的所在。須臾，要侯儀感覺似乎來過此地，尤其是眼前的「輪迴夢鏡」…冰媽記起是「思謁之間」，還有靈蓮…此時，輪迴夢鏡似有異物闖入，原來那妖魔是藏身在鏡子裡。



▲這也是很關鍵的道具

要侯儀隔著鏡子發動攻擊卻告罔效，封玲玉指鏡子已與異界合為一體，裡面自成一箇鏡中靈界，看來得設法進入裡頭，才能傷得了那妖魔；璇機曾聞母親說過，在神祕化遁的術法之中，有藏身鏡影水面的「化界」之術，可惜她尚不知如何使用…要侯儀想起皇甫申交予的戒指，雖不知是否管用，但也只好冒險一試…

## 鏡 像幽界

使用戒指進入鏡中異界，但見前方一團妖氣逼人的濃重黑氣，可以感覺那妖魔就在此地…封玲玉指此地乃是一切逆元氣界之源，首登元凶定當在此…

妖魔白雲鬚鬚，乃上三玄之一，牠本是生於明幽界諸中的異界之辰，專以人魂魂魄為食，想是牠發現了此一洞天洞地，於是以幽界之力亂攪地象，引聚妖魔，並在高昌古城裡外佈下迷陣誘捕獵物，此地才會成了無方鬼域。不管如何，必得除掉封禁於此的迷陣，這場仗是非贏不可的…打過後獲得靈蓮，鬼右

鬚鬚基有擊毀靈蓮之戒的三人竟來到此地，難道和千年前造成亂界的人極有所關連？要侯儀冒著大禍，極表震驚…鬚鬚雖體不能再撐下去了，但宣稱只要讓牠遁入這幽界的隙間休養生息，很快就能回復昔日的力量了…鬚鬚的形體在白光中似欲漸漸消失，原地留下一塊深綠色的奇異玉石…獲得鎮龍之玉。

封玲玉見這亂界似有改變，莫非鬚鬚並非真正元凶？要侯儀指說不定與眼前出現的幽藍幻火中的斷片有關，拿起來瞧瞧，卻發現這斷片或才是縫繫這鏡幻幽界的具體，如今元怕幽界立即崩解，不知有無通路可回去。既是戒指帶眾人來此，那就試著集中精神在此戒指試試…突然間，要侯儀的意識和軀體似遭什麼東西緊緊拉扯，像是要將她帶往何處

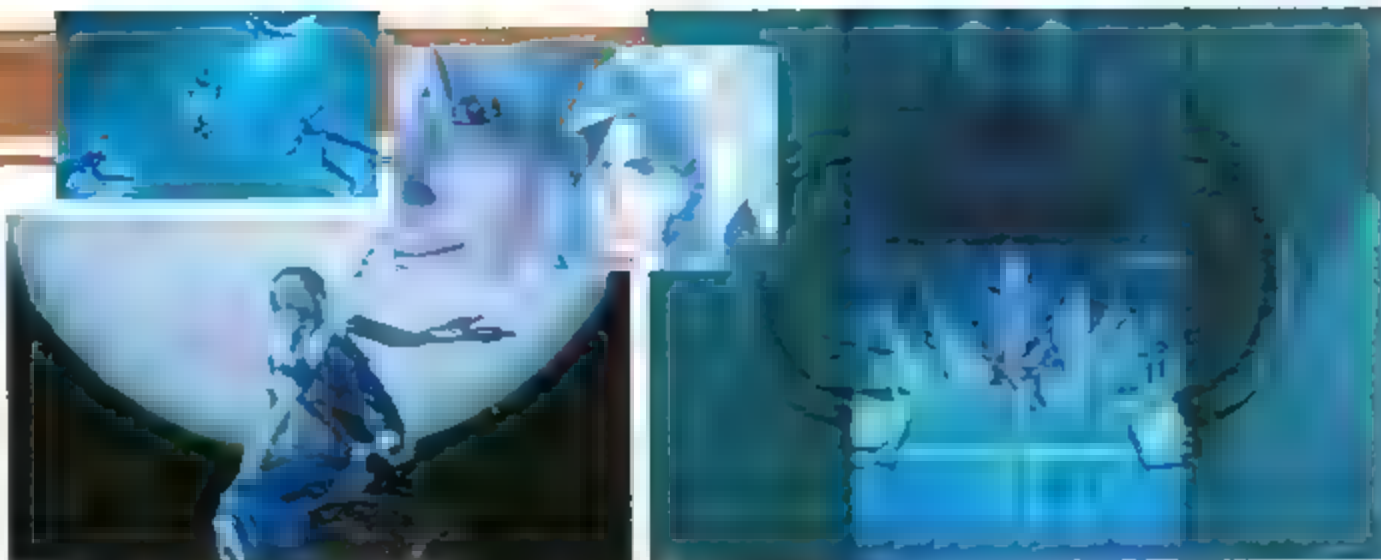
待 續 ……



## 五內蘊魂之法

角色的各項咒術與絕技之學得，除了五內蘊魂的正確調配以外，尚須達到等級要求才能奏效，但有的項目即使五內蘊魂未達到學習新技能的標準，只要在升上內定的等級時，也能夠自然學得的。

比較特殊的是，少部分的項目必須五內蘊魂達到最低要求的點數，且角色等級必須足夠時才能學會。



| 迅 烈 神 魂 魔 咒術絕技 修行等級 |    |    |    |      |    |
|---------------------|----|----|----|------|----|
| 35                  | 15 | 20 | 20 | 離火神訣 | 2  |
|                     |    |    |    | 天雷雪舞 | 5  |
|                     |    |    |    | 無暗冥獄 | 10 |
|                     |    |    |    | 焚炎之陣 |    |
|                     |    |    |    | 魔天降臨 |    |
|                     |    |    |    | 冰華之陣 | 15 |
|                     |    |    |    | 奪魂鬼咒 | 15 |
|                     |    |    |    | 狂魔大法 | 20 |
|                     |    |    |    | 凶索之陣 | 20 |
|                     |    |    |    | 絕魂之陣 | 25 |
| 55                  |    |    | 30 | 戾魂封陣 | 25 |
|                     |    |    |    | 戾血萬毒 | 30 |
|                     |    |    |    | 血刃之咒 | 30 |
|                     |    |    |    | 七煉真火 |    |
|                     |    |    |    | 玄真冰毀 | 35 |
|                     |    |    |    | 冥幻之陣 | 35 |
|                     |    |    |    | 幽冥返召 | 40 |
|                     |    |    |    | 無天黑火 |    |
|                     |    |    |    | 天火之術 |    |
|                     |    |    |    | 九俱焚滅 |    |
| 80                  | 40 | 60 | 60 | 滅魂大法 |    |
|                     |    |    |    | 冰獄寒嵐 |    |
|                     |    |    |    | 死威之咒 |    |
|                     |    |    |    | 千厲鬼變 |    |
|                     |    |    |    | 終極   |    |
|                     |    |    |    |      |    |
|                     |    |    |    |      |    |
|                     |    |    |    |      |    |
|                     |    |    |    |      |    |
|                     |    |    |    |      |    |
| 60                  | 50 | 20 | 20 | 90   |    |
|                     |    |    |    |      |    |
|                     |    |    |    |      |    |
|                     |    |    |    |      |    |
|                     |    |    |    |      |    |
|                     |    |    |    |      |    |
|                     |    |    |    |      |    |
|                     |    |    |    |      |    |
|                     |    |    |    |      |    |
|                     |    |    |    |      |    |

| 迅烈神魂魔咒術絕技修行等級 |    |    |    |    |      |    |
|---------------|----|----|----|----|------|----|
| 永<br>理        |    | 25 | 25 |    | 幽劍鬼獄 | 出場 |
|               |    | 30 | 30 |    | 絕劍凶號 |    |
|               | 50 | 50 |    |    | 滅劍二魔 |    |
|               | 65 |    |    | 40 | 絕劍聖域 |    |
|               | 70 | 70 |    |    | 幽劍冥引 |    |
|               |    |    |    |    | 滅劍羅岸 |    |
|               | 90 | 90 | 30 | 40 | 80   | 終極 |
|               |    |    |    |    |      |    |
|               |    |    |    |    |      |    |
|               |    |    |    |    |      |    |

| 迅烈神魂魔咒術絕技修行等級              |                |    |    |    |      |    |
|----------------------------|----------------|----|----|----|------|----|
| 30<br>40<br>65<br>75<br>80 | 65<br>75<br>80 | 40 | 40 | 30 | 發風槍  | 出場 |
|                            |                |    |    |    | 炎殺戟  |    |
|                            |                |    |    |    | 猛鬼破衝 |    |
|                            |                |    |    |    | 迴光華斬 |    |
|                            |                |    |    |    | 天將奔烈 |    |
|                            |                |    |    |    | 終極   |    |

| 迅烈神魂魔咒術絕技 |    |    |    |    | 修行等級 |    |
|-----------|----|----|----|----|------|----|
| 30        | 30 | 30 | 30 | 30 | 氣愈之術 | 出場 |
|           |    |    |    |    | 雷引之術 | 出場 |
|           |    |    |    |    | 神視幻觀 | 5  |
|           |    |    |    |    | 靈淨大法 | 10 |
|           |    |    |    |    | 神氣流轉 |    |
|           |    |    |    |    | 五雷正法 |    |
|           |    |    |    |    | 群星聚華 |    |
|           |    |    |    |    | 移形化法 | 20 |
|           |    |    |    |    | 冰華之陣 | 20 |
|           |    |    |    |    | 反咒禁制 | 25 |
| 55        | 55 | 55 | 55 | 55 | 無方變幻 | 30 |
|           |    |    |    |    | 妙心神愈 | 35 |
|           |    |    |    |    | 地聚之陣 | 35 |
|           |    |    |    |    | 返命之陣 | 40 |
|           |    |    |    |    | 封魔神道 | 40 |
|           |    |    |    |    | 靈智真法 | 45 |
|           |    |    |    |    | 玄濕冰熬 | 45 |
|           |    |    |    |    | 御召魂返 | 50 |
|           |    |    |    |    | 神遺大法 |    |
|           |    |    |    |    | 妖靈神儀 | 50 |
| 60        | 60 | 60 | 60 | 60 | 生聚靈陣 | 55 |
|           |    |    |    |    | 神氣化法 | 55 |
|           |    |    |    |    | 時輪返陣 | 60 |
|           |    |    |    |    | 神護之陣 |    |
|           |    |    |    |    | 無上派法 | 60 |
|           |    |    |    |    | 終極   |    |
|           |    |    |    |    |      |    |
|           |    |    |    |    |      |    |
|           |    |    |    |    |      |    |
|           |    |    |    |    |      |    |

| 迅 烈 神 魂 魔 咒術絕技 修行等級 |    |    |    |    |      |    |
|---------------------|----|----|----|----|------|----|
|                     |    |    |    |    | 雷引之術 | 出場 |
|                     |    |    |    |    | 氣愈神視 | 出場 |
| 20                  |    | 30 |    |    | 五雷正法 | 15 |
|                     |    | 30 | 30 |    | 靈淨大法 |    |
| 30                  |    | 35 |    |    | 狂雷電刃 | 25 |
| 40                  |    | 35 |    |    | 攪風神行 |    |
|                     |    |    |    |    | 亂神大法 | 30 |
|                     |    |    |    |    | 封魔神道 | 35 |
|                     |    |    |    |    | 神氣流轉 | 35 |
|                     |    | 50 | 35 |    | 神威天光 |    |
| 55                  |    | 55 |    |    | 逆時之契 | 40 |
|                     |    |    |    |    | 九天神雷 |    |
|                     |    |    |    |    | 靈智真法 | 45 |
|                     |    | 60 | 40 |    | 輝日聖燄 |    |
|                     |    |    |    |    | 幽夢幻界 | 50 |
| 75                  |    | 80 | 50 |    | 時儀返召 | 50 |
| 80                  |    | 80 | 50 |    | 千煌雷烈 | 60 |
|                     | 16 | 80 | 50 | 10 | 終極   |    |













# 可汗

## 全方位戰術教學

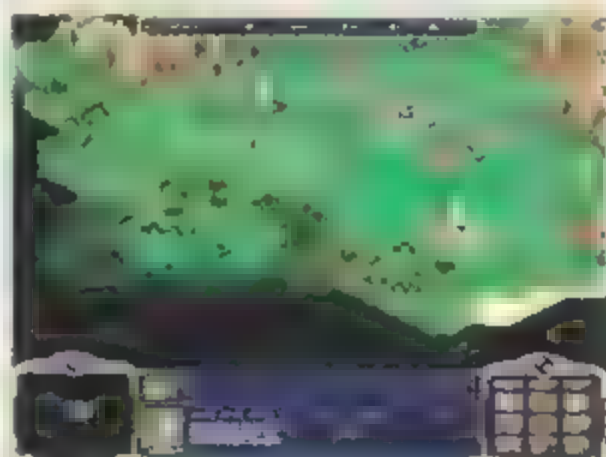


可汗是傳說中被封印在廣大陸地中的英雄，當他們獲得自由後，即將再掀起一連串腥風血雨！以這些古代英雄的傳說為背景所製作的同名即時戰略遊戲——可汗，為「格鬥之門」、「亂世紀元」、「網路亂世紀元」及「銀河飛將」等製作，組合可完成，其特點在於提供了多樣化的部隊組合系統，適當的選擇可汗與支援單位，會讓玩家在一連串的戰鬥與攻城掠地中佔盡有利的優勢。遊戲中還提供教學模式，讓玩家由淺入深，循序漸進以瞭解可汗操作介面與系統，可算是相當親切的遊戲。

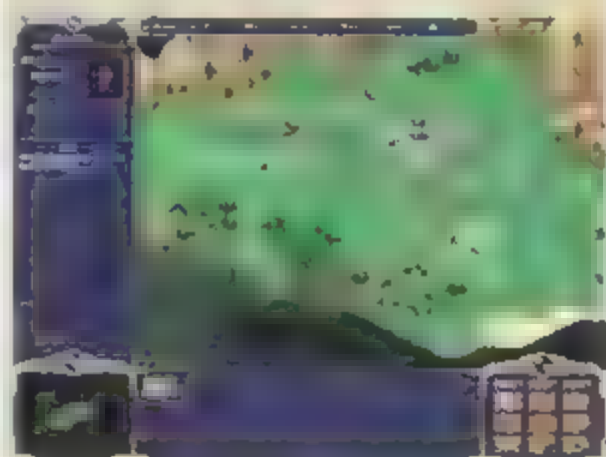
### 善用前哨站

在遊戲中，前哨站是相當重要且容易運用的建築物之一。前哨站的功能有：偵察、防禦、以及作為兵力的補給站。因為前哨站的建立不受地點的限制，而且建立的費用也相當便宜，所以建議以邊走邊建立前哨站的方式，來擴張自己的勢力範圍。尤其是在遊戲初期探索地圖時，適當的建立前哨站，可以讓自己的搜索部隊減少不必要的損傷。

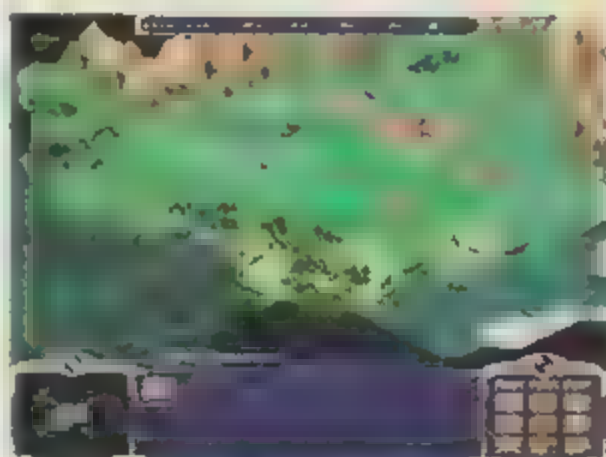
不過要注意一點，每個勢力最多只能建造20個前哨站，所以確定該地區區域已經完全掌控後，先將該地區的前哨站夷平，才能在新的地區繼續建立新的前哨站。其次要注意，別等到看到了敵人時才建前哨站！請記得前哨站建立民兵防禦需要一點時間，可別辛苦花錢建了前哨站，卻因為來不及生兵而被白白摧毀。如果同時將2個前哨站連建在一起時，其連防效果比獨立的前哨站強上很多。



用工兵建立前哨站

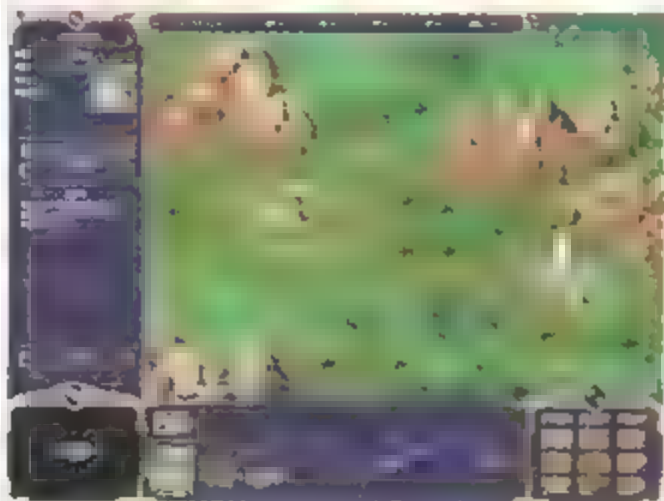


防守的民兵部隊

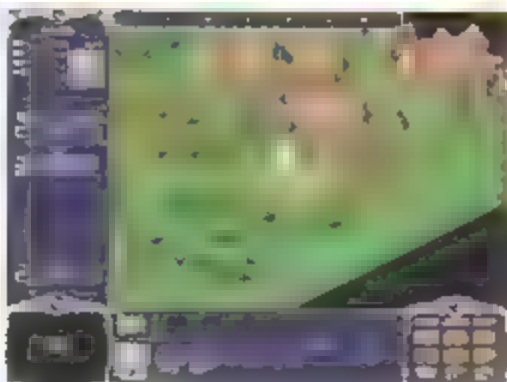


建立複數前哨站以增加防禦

### 健全經濟體系之法——多建立殖民地



卓佳飛地擁有獸騎兵

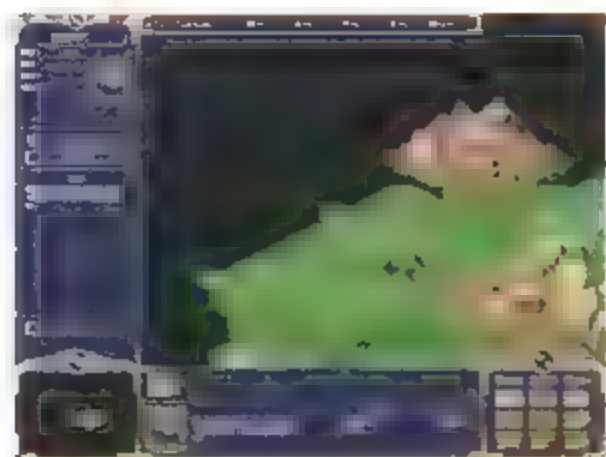


因為金錢與資源開發都在殖民地之內，但每個殖民地的生產數量有限，所以要快速的生產資源或獲得金錢的話，就必須多多建造殖民地；殖民地不但可以增加金錢收入與資源生產，還可以提升玩家所能委派的連隊數目。

但要注意的是，殖民地並不像前哨站一樣可以隨地建造，必須在已經存在的殖民地之人口範圍區以外才可；當建立殖民地的地點受到限制時，就得強制奪取地圖上的中立國城市，甚至其他玩家的都市。當然啦！奪取中立都市是個蠻不錯的方式，也許還能從不同的城市中獲得新的兵源與兵種，例如卓佳飛地的獸騎兵或古利城堡的古利騎兵等。



## 多多探索地圖上的各個角落



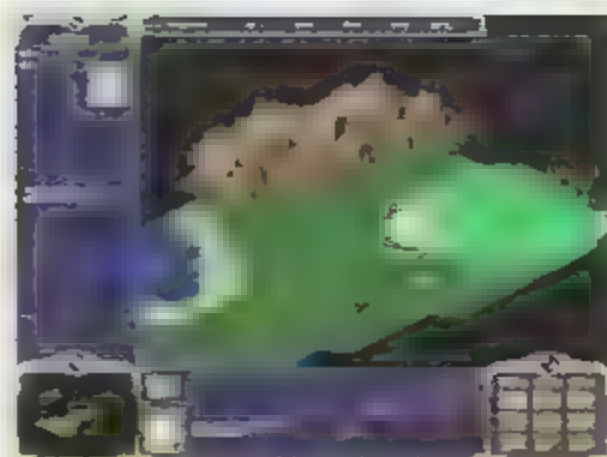
猛龍巢穴，生人勿近



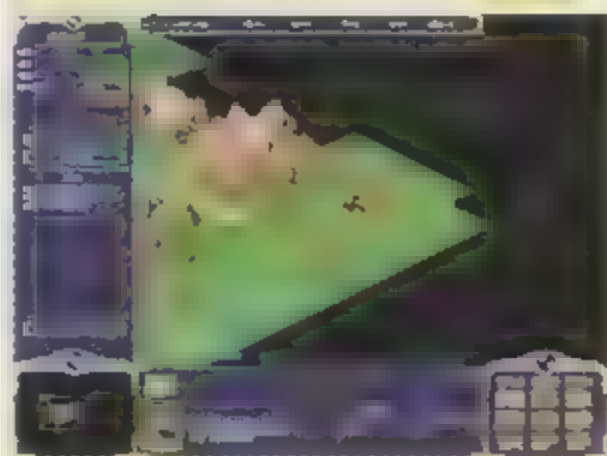
可輕易搗毀的思區山寨

可汗的地圖關卡中，有相當多的地方可以進行探索，而這些地區通常都隱藏著可以增加力量的特殊科技，甚至新的可汗英雄角色，而這些通常都是決定成敗的重要關鍵。除了隨機配置的探索地點外，其他地圖上的怪獸巢穴也同樣隱藏著這些特殊科技與英雄角色，所以發現這些地點的話，建議去將他搗毀！如拉夏巢穴或思區山寨等比較容易清除的，既能練等級又有金錢收入，可說是一舉兩得。

但必須小心的是，有些怪獸的巢穴居住著強大的怪獸，尤其是與龍有關的龍穴！當被龍攻擊時，可是會付出相當大的代價，甚至全軍覆沒的！



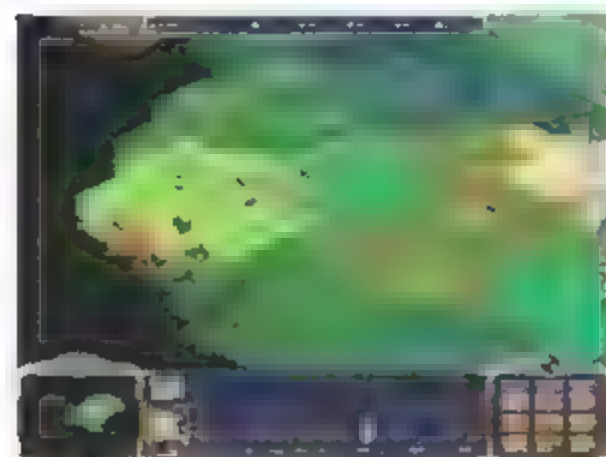
發現古代廢墟



藏有秘寶的拉夏巢穴

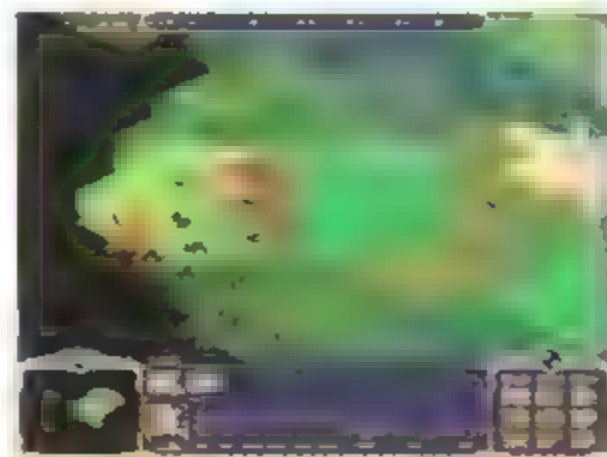
## 打不贏就先撤退，別做無謂犧牲

連隊在進入戰鬥狀態後，會出現撤退及擊潰兩個選項；這兩個選項的用途是避免整個連隊在戰鬥中遭到全滅！因為在遊戲中，每個連隊都會由戰鬥中獲得經驗值，而隨著經驗值的累積，該連隊會越來越強大；不過一但整個連隊遭到全滅，則所有經驗值都會消失！加上遊戲中生產金錢與資源相當不容易，所以要好好珍惜每個委派出來的連隊，尤其是擁有很多經驗值的連隊。

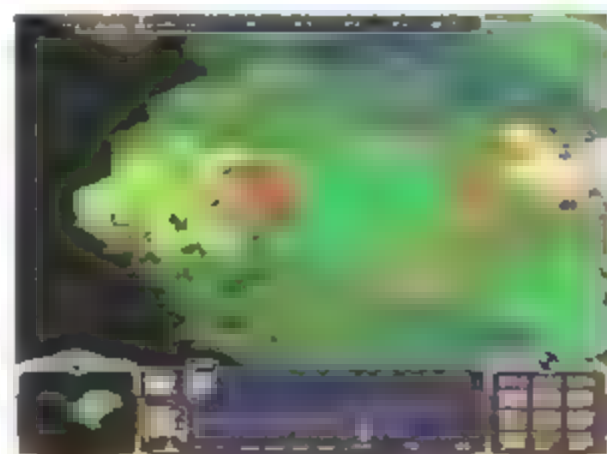


指定連隊的撤退點

在戰鬥中，如果發現你的連隊不能打贏，先撤退再說，別逞一時之勇；幸運的是，大多數的敵人都不太會追擊落單狗，除非撤退路線上又遇到了新的敵人連隊，那就...自求多福了！



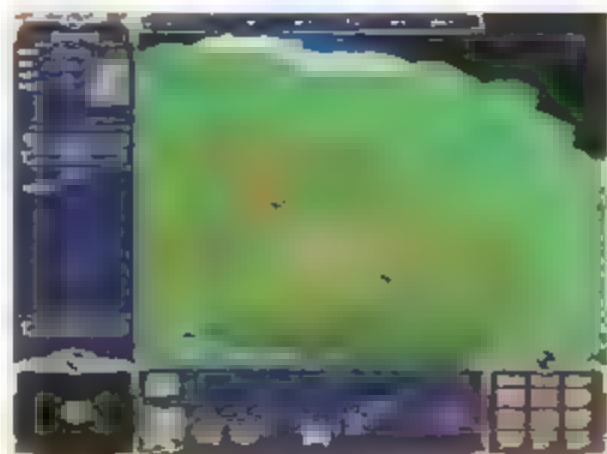
適時撤退才不會遭到全滅



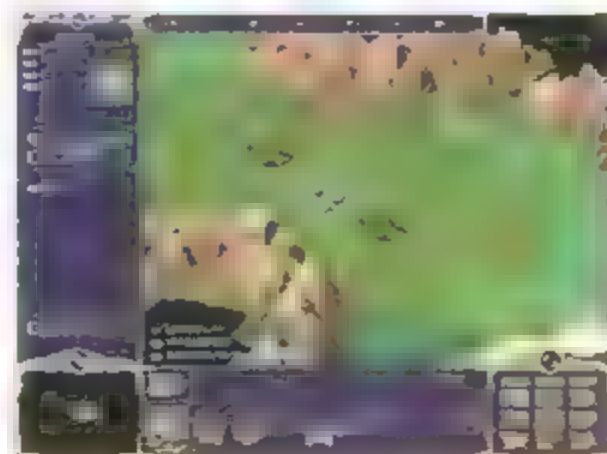
使用擊潰指令與敵一決生死

## 最適合初學者的派系 席亞

對於一開始接觸可汗的玩家來說，在四個派系當中，就屬席亞派系最適合初次上手的玩家；因為席亞派系的兵種中，有部份是不需要花費太多資源就可以維持的，所以在還沒有習慣如何掌握遊戲的經濟體系時，選用席亞比較能夠掌握遊戲的樂趣。對自己的戰略技巧相當有自信的玩家，就建議選用民族主義者派系或君主主義者派系。



擁有強力弩弓手的委員會村莊



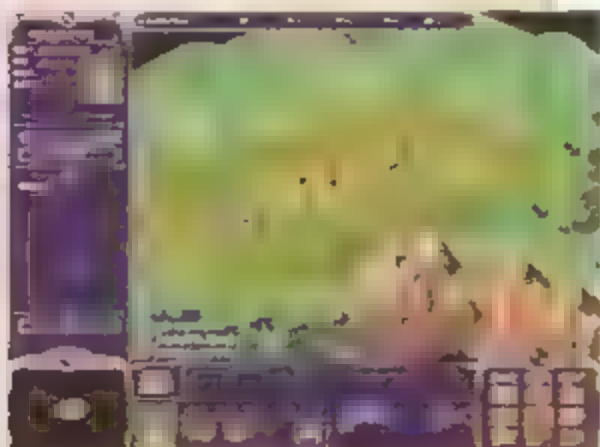
邪惡的席亞村莊



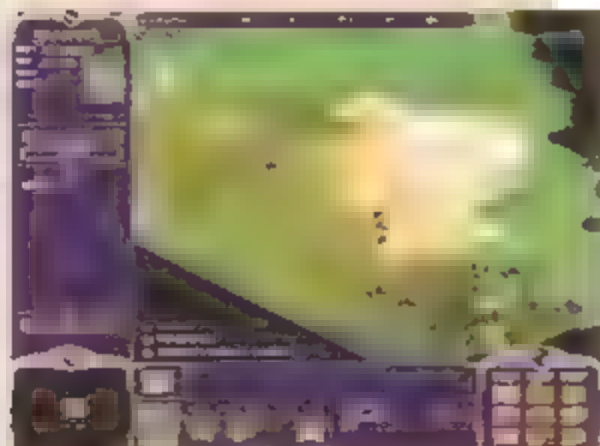


## 席亞 (Ceyah) 簡介

席亞可汗是塞爾提亞三國中最邪惡的個體。他們背棄了可汗民族應有的法律和道德觀，自私且暴力。在大災難發生後，擅長施行黑暗邪惡魔法的席亞可汗，更結集鬼影的爪牙，進行各種恐怖邪惡的儀式，並召喚凡人奴隸的屍骸為其作戰，對於現今的卡登而言，席亞可汗的危險程度幾乎與當初的大災難不相上下。



遵循民族至上的民族主義者村莊



專制統治的君主主義者村莊

### 建築的加值

- ▶ 建築物健康程度 +20%
- ▶ 骨戰士和暗影獸護城軍多
- ▶ 連隊數目限制 +1

### 派系獨門升級

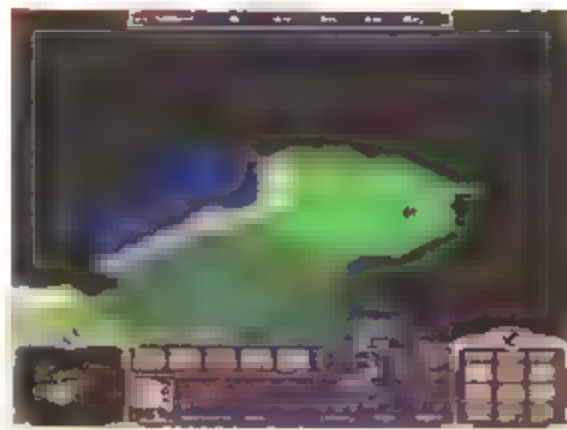
城堡塔台、夜之降臨、魔力之塔

### 派系獨門單位

僵屍、骨戰士、幻影、惡魔、暗影獸、骨弓手、闇鬥士、巫師、虛幻魔獸、暗影惡魔、暗影邪士、血祭師

## 掌握連隊陣形的變化

玩家在遊戲中可以為每個連隊指定隊形，而每個隊形都提供不同的功能，有些提供極快的速度，但犧牲攻擊力；有些則提高攻擊力，但速度大大降低，所以必須視情況而決定每個連隊應該保持的隊形。由於連隊進入戰鬥後就不能改變隊形，直到戰鬥結束，所以隨時要注意連隊在行進的地區，因為若連隊在迅速隊形下進入戰鬥，那可是相當不利的。



可迅速移動的縱隊模式

在此建議，迅速模式只用在派救兵並確定移動路線上沒其他敵人時，因為在此模式下，連隊是極脆弱的；縱隊模式適合讓斥候部隊去探索新區域，此模式具有不錯的機動力，即使遇敵也較容易全身而退。小規模戰鬥模式是最常用、也是攻守最平均的模式，可以多多使用；當攻擊敵城市時，就必須用最強的戰鬥模式，讓連隊發揮 100% 的戰力吧！連隊將會以最強悍的狀況掃除所有敵人。

### 連隊陣形簡介

以下則是遊戲中所提供的幾種隊形：

- ▶ **迅速模式 / 斥候：攻擊力 = 30%、速度 = 101%**

運用此模式可大幅增加移動率，適用於衝過敵軍防線或逃脫。但迅速模式會降低連隊的士氣，如果士氣降至過低，則連隊將無法移動。

- ▶ **縱隊模式 / 防衛：攻擊力 = 60%、速度 = 80%**

可將連隊排列為縱隊隊形。連隊會以偏高的速度移動，但連隊的戰鬥效能稍嫌不足。

- ▶ **小規模戰鬥模式 / 小規模：攻擊力 = 80%、速度 = 60%**

將連隊排列為圓形的陣形。小規模戰鬥模式與縱隊模式相較，可提供較大的攻擊效率，同時也可以增加連隊的可視範圍。

- ▶ **戰鬥模式 / 戰鬥：攻擊力 = 100%、速度 = 30%**

將連隊排列為最適合戰鬥的隊形。雖然速度較慢，且可視範圍稍稍縮減，但可啟動最高的攻擊力。

## 經濟如何維持

在遊戲中最重要的事，就是如何獲得更多的黃金，和獲得更大的黃金產量。沒有了黃金，既不能生產部隊，也不能建造城市，所以黃金的增加與維持在遊戲中非常重要。筆者建議在遊戲一開始時，可以先蓋木工廠，再將木工廠升級到木匠工會；木匠工會的好處是可讓自己之後的殖民地單位費用都減半，這在遊戲初期可省下不少黃金。其次，把鐵工廠升級到出口鐵原料，每分鐘可以多 15 單位的黃金收入，算是個不錯的選擇。建造市場再升級到銀行，也能讓經濟狀況有明顯的改善。

到了遊戲中期，玩家可能有好幾個城市，此時可以將後方的城市改成經濟型城市，不需要讓所有城市都能生產高級兵種，這樣蠻浪費的。最多讓後方城市配合前哨站一起，讓城市好好發展經濟。當玩家需要大量黃金以維持高級兵種時，妥善安排各殖民地的型態才不會讓國家的城市變成負值。

當殖民地很不幸被敵人圍攻，而又沒有兵力救援時，請記得用最快速度，賣掉城市中所有的建築元件，反正它們不是被敵所用，就是被摧毀殆盡，留得黃金在，才是上上之策。

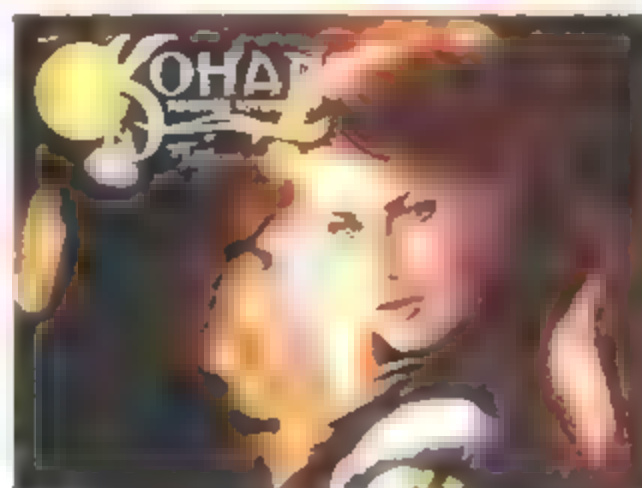


## 城市生產元件的升級技巧

每個生產元件都有其獨特的生產性，所以，在遊戲中，我們需要根據不同的需求，來選擇不同的生產元件。在遊戲中，我們需要根據不同的需求，來選擇不同的生產元件。在遊戲中，我們需要根據不同的需求，來選擇不同的生產元件。

| 名稱  | 建設費用  | 功能                               | 升級                                                                                                                      |
|-----|-------|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 採石場 | 20 金  | 每分鐘提供王國 +6 石材，有了它才能招募工兵。         | 升級 1：每分鐘提供王國 +12 石材。<br>升級 2：每分鐘提供王國 +18 石材。<br>升級 3：每分鐘提供王國 +24 石材。                                                    |
| 木工場 | 40 金  | 每分鐘提供王國 +6 木材，有了它才能招募弓箭手。        | 升級 1：每分鐘提供王國 +12 木材。<br>升級 2：每分鐘提供王國 +18 木材。<br>升級 3：每分鐘提供王國 +24 木材。                                                    |
| 鐵工廠 | 60 金  | 每分鐘提供王國 +6 鐵礦，有了它才能招募重型武裝單位。     | 升級 1：每分鐘提供王國 +12 鐵礦。<br>升級 2：每分鐘提供王國 +18 鐵礦。<br>升級 3：每分鐘提供王國 +24 鐵礦。                                                    |
| 市場  | 60 金  | 每分鐘售出 2 石材、2 木材、2 鐵礦，以換取 +12 黃金。 | 升級 1：每分鐘售出 4 石材、4 木材、4 鐵礦，以換取 +24 黃金。<br>升級 2：每分鐘售出 6 石材、6 木材、6 鐵礦，以換取 +36 黃金。<br>升級 3：每分鐘售出 8 石材、8 木材、8 鐵礦，以換取 +48 黃金。 |
| 兵營  | 80 金  | 提供兵種升級的選單，並增加城市防禦力。              | 升級 1：增加城市防禦力。<br>升級 2：增加城市防禦力。<br>升級 3：增加城市防禦力。                                                                         |
| 寺廟  | 100 金 | 每分鐘提供王國 +2 神力。                   | 升級 1：每分鐘提供王國 +4 神力。<br>升級 2：每分鐘提供王國 +6 神力。<br>升級 3：每分鐘提供王國 +8 神力。                                                       |
| 圖書館 | 100 金 | 每分鐘提供王國 +4 神力。                   | 升級 1：每分鐘提供王國 +8 神力。<br>升級 2：每分鐘提供王國 +12 神力。<br>升級 3：每分鐘提供王國 +16 神力。                                                     |
| 城牆  | 30 金  | 可阻止敵方部隊進入城市，並防止敵方部隊在城內造成破壞。      | 升級 1：增加城牆高度。<br>升級 2：增加城牆高度。                                                                                            |

多多利用各項組成元件的升級，將帶來許多的便利，因此要慎選升級單位。有時某個城堡內的升級後元件，已經無法替玩家帶來任何好處時，適當的賣出它們並重建新的元件，將其升級到玩家目前所需的特別元件，是個不錯的選擇。



## 了解每個派系的最強兵種

四個派系都有其獨特且最強的特殊兵種，因此，要了解如何才能在最快的時間內，開發所需的科技來生產最強單位。以下是各派系最強單位的建築元件生產順序：

| 君主主義者            | 民主主義者            | 封建主義者            | 神聖主義者            |
|------------------|------------------|------------------|------------------|
| 需要：採石場、兵營、寺廟、圖書館 | 需要：採石場、兵營、寺廟、圖書館 | 需要：採石場、兵營、寺廟、圖書館 | 需要：採石場、兵營、寺廟、圖書館 |
|                  |                  |                  |                  |

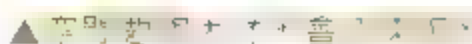
能夠在最短時間內，生產到最強兵種，並且能以強大的經濟力量維持軍隊所需，將是遊戲獲勝的重要關鍵。



# 概念養成篇



空間感是室內設計中一個不可忽略的環節。一個良好的室內設計，必定讓空間能夠被妥善的運用，並極盡可能的讓空間變大。所以當通道暢行無阻，人物可以在家中昂首闊步而不用擔心撞倒傢俱時，他們便會感到愉快，在您設計的空間感上加一分。如果使用寶物中的虛擬時空落地寶鏡，也可以增加委託人的空間感，使他們感到室內寬敞舒適。



在傢俱的選擇上，可以在購買時便考慮物件是否符合委託人們的要求，就人物最重視的屬性進行傢俱購買，從查詢選擇看見的屬性一共有七種，分別是顏色、風格、容量、功能、耐用、舒適、價值、美觀這幾種。





功能

耐用

舒適

價值

美觀



以上所有屬性都只要能夠符合委託人的要求，委託人便會在該項加分。除顏色、風格、容量之外，其餘三個屬性（功能、耐用、舒適、價值、美觀）皆標註在檢視物件屬性的窗體圖上。雖然五項屬性並不一定會同時出現在每個物件上，但在一般關卡中，這五項都需要或多或少的注意，這樣才能夠達到優於過關的目的。

## 隱藏屬性大公開

除了可查詢得到的屬性之外，遊戲中還有著幾種沒有特別表示出來的屬性，這些沒標明的屬性包括了香味&臭味、噪音、光線、空間感及隱私權等等。在這邊列舉出來讓玩家作為設計上的參考。

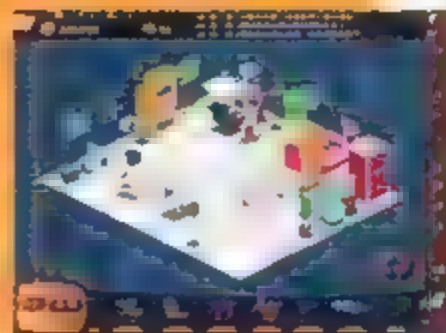
香味&臭味

隱私權



▲適合私人空間在該房間內設計

噪音



照明

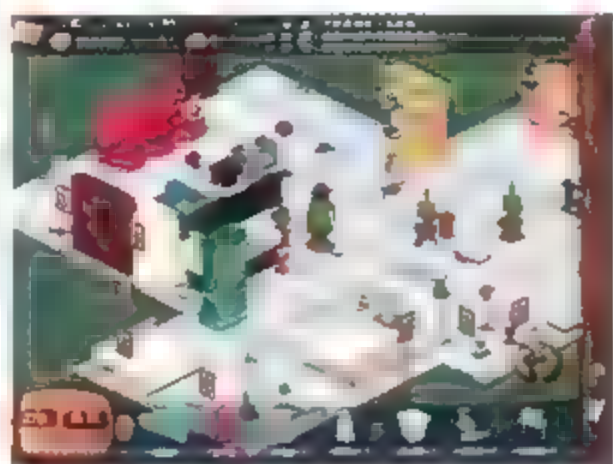




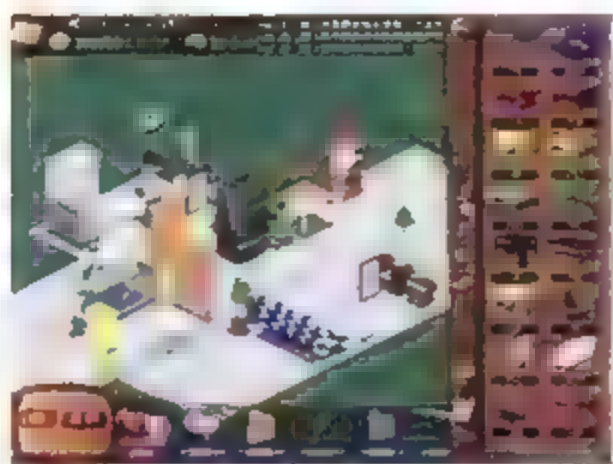
## 販賣自用兩相宜！好用的寶物



遊戲中的每件傢俱都有著不同的特色，而當中最特殊的，便是「寶物」的部分，所有的寶物其數值都高於平均許多，而且在功能上比一般傢俱要高出一大截。下面列出的是有關寶物的特點，在進行室內設計傢俱擺放時遇到難題時，可以考慮用寶物來解決這些問題。



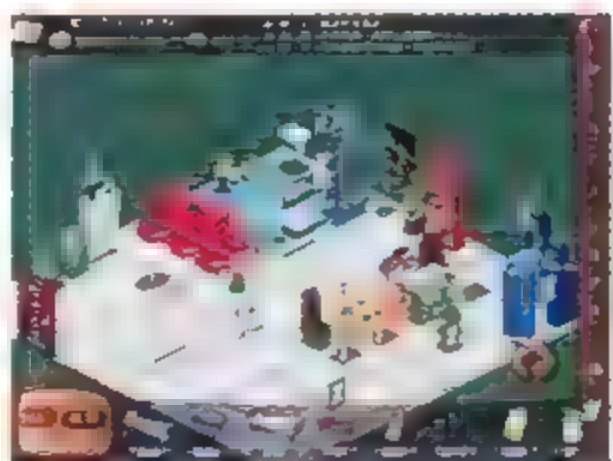
▲多裝幾件寶物，燈有別區不同



▲要聽講講並下椅，此等好傢俱



▲錢不要大省得花



▲擺上一件便宜的畫就可以提高評價

| 寶物名稱 | 價格 | 顏色 | 寶物特異功能                |
|------|----|----|-----------------------|
|      |    | 紅黃 | 有極高的舒適度               |
|      |    | 灰白 | 非常之耐用                 |
|      |    | 紅黃 | 非常舒適，價值、美觀也極高         |
|      |    | 灰白 | 非常舒適而且有極高的效能          |
|      |    | 紅黃 | 容量很高                  |
|      |    | 紅黃 | 容量與價值感都遠超過其他酒櫃        |
|      |    | 藍綠 | 容量極高                  |
|      |    | 灰白 | 有非常高的容量               |
|      |    | 灰白 | 價值與美觀都相當高，光線可以穿越牆壁的阻礙 |
|      |    | 紅黃 | 光線可以穿越牆壁照得滿室通明        |
|      |    | 黑木 | 有非常高的美觀度              |
|      |    | 灰白 | 清除所有噪音                |
|      |    | 灰白 | 香味極強，足以除去附近所有的臭味      |
|      |    | 灰白 | 讓委託人有極高的價值感，增加空間感     |
|      |    | 黑木 | 增加委託人的隱私感             |
|      |    | 灰白 | 極高美觀度                 |
|      |    | 紅黃 | 極耐用而且有很高的美觀度          |
|      |    | 紅黃 | 有香味的馬桶                |
|      |    | 藍綠 | 效能比一般電腦高很多            |
|      |    | 灰白 | 極高的美觀及價值感             |

## 瘋狂空間王選購倉儲指南

當您的委託人要求更好的物件的時候，您會怎麼辦？等待寶物流出現奇蹟嗎？尋找雖不滿意但勉強可以的替代品嗎？作為一個瘋狂空間王的室內設計者，就要無時無刻監控寶物流！在寶物流中，留下您「可能」需要的傢俱；平時看到好東西就要進行屯貨的工作，不然等到需要某項物件，倉庫中卻沒有存貨的時候，可是會欲哭無淚的！

如果希望買到俗擱大碗的傢俱，就請等待特價品吧！寶物流中不時出現的特賣品，價格從九折到六折，品質可一點也不差；當看到特價品的時候，請先點起來看看資料，如果剛好是需要或是可能需要的物件，就別吝嗇地買下，遲早會用到的！

可以的話，建議把委託人的預算花個精光，不要期待可以從中收取回扣喔～委託人當然也會精打細算，對於預算可是扣得緊緊的，一毛也不放開！所以賺錢最好的方法，還是去搶賺超過目標分數所得到的BONUS的部分；別看那部分不多，累積起來可就相當可觀了呢！

在選擇倉儲的時候，可以考慮先把不需要或是根本用不到的傢俱處理掉也就是半價賣出；如此一來，不但可以讓倉庫中有空間擺放需要的物件，也可以得到比較多的資金週轉。

在裝飾品這方面，絕對不要小氣，請直接給他買下去吧！裝飾品可以讓整體設計在委託人的眼光中更為滿意，就算僅僅加了一件兩千出頭的畫，或是小花瓶之類的，對於分數一樣會有不容小覷的影響；在委託人的家中放上一些小擺設，絕對是物超所值，會讓分數又往上加個幾分的！

盡量不要從寶物流中購買寶物！不論它打的是八折、七折或是六折，寶物有其他的獲得方式，沒有必要從寶物流中花上一大筆錢購買。



# 過關實戰篇

## 傢俱的準備

要進入設計模式的時候，一定要確定自己有足夠的傢俱，不要等到需要時才在等待貨物出現。

在委託案檢視狀態，可以先檢查這個委託案需要多少東西。

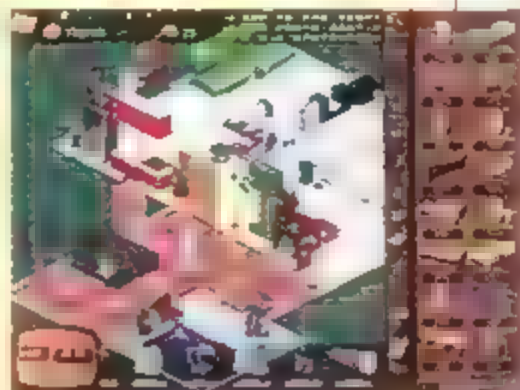
那些傢俱是需要的、委託人們有那些技能、最少需要那些傢俱等等。如果可以事先預備好的話，相信第二天分數達到最高時便可以集滿結案了。



▲可別讓委託人站著吃飯

## 委託人使用物件的順序

會吃飯的人物在吃飯之前，會先去開冰箱準備，然後才到廚具箱取用開水或茶，煮完之後，他們會把菜餚放到離其最近的桌子上。同樣的，人物要洗澡時



▲可別讓委託人站著吃飯

也會先開水，然後再要洗的衣物放到桌上，所以請準備一張桌子當作餐桌，並在旁邊放上幾把椅子，這樣人物才有地方可以坐著吃飯。

還有人物先要洗澡時，會先到衣櫥前換衣服，所以把浴室和衣櫥放在比較接近的兩個房間，能夠讓人很快滿足洗澡的慾望。

在進行閱讀的時候，委託人會想要先翻翻書櫃或書架，所以也要給他們一個書櫃。如果書櫃就在書桌旁邊的話，委託人就可以省下從書櫃走到書桌的時間，多出來的時間就可以去做其他事情，這樣委託人便比較容易增加

## 不起眼卻十分重要的椅子

專用椅非常重要。當委託人在打電話、彈鋼琴的時候，請務必給他們專用的椅子。有了專用的椅子，委託人才會專心的進行他們該做的小事，而不會一直抱怨。當委託人看電視或聽音樂的時候，也會想要坐下，這時在電視及音響旁邊放一張最簡單的解決方法。餐桌旁邊一定要有椅子，當委託人要吃飯的時候，能夠坐下會讓他們減少許多抱怨。

## 在分數顛峰的時候結案！

設計完成之後的一到兩天內，往往是分數會達到最高點的時間！如果能把握最高點的時候結案，會比把委託案放著一直拖上幾天再出來的分數高出許多。所以請把握時間，在第二天之內設計完成，這樣分數會在第二天到第三天之間達到巔峰，高分過關的機會也將大增。



▲可別讓委託人站著吃飯



▲可別讓委託人站著吃飯

## 瘋狂空間王 前期過關提示

最簡單的第一關，只需要照著說明書上的，攻略，把傢俱擺好便可以過關。如果希望高分過關的話，可以考慮買幾個盆栽放在床邊和廁所，且不要



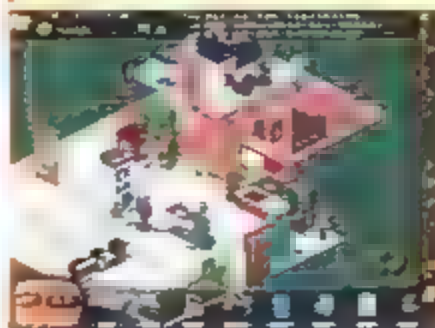
▲可別讓委託人站著吃飯

要把床全部蓋起來，這一層玲瓏會不時上樓來看看電視或聽聽音樂，請把電視及音響放在離門口不遠的地方。



▲可別讓委託人站著吃飯

雖然寶奶奶喜歡古典傢俱，但中式風格的傢俱會比較好些，絕對不要使用白色的傢俱！因為他們都很不喜歡白色的傢俱，寶奶奶會不時來拜訪，因此客廳的擺飾以中式、方便出入為設計主要重點。可以幫她設置一間讀書室出來，這樣也對她的性格會一些。記得寶奶奶的廚具箱旁邊要放些盆栽，以去除油煙的味道。



▲可別讓委託人站著吃飯

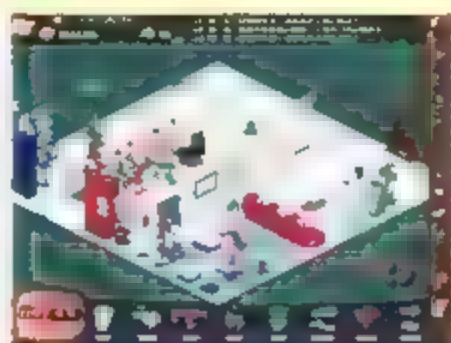
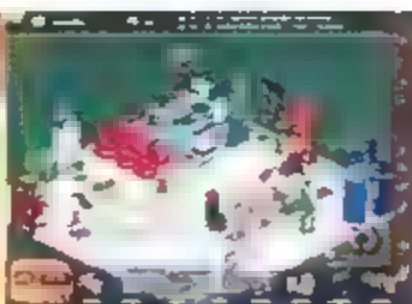


▲可別讓委託人站著吃飯

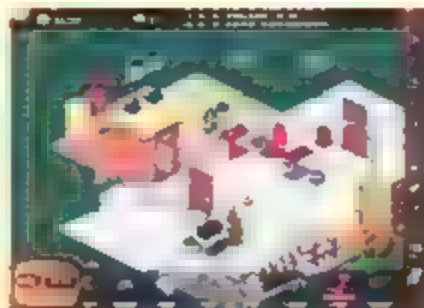




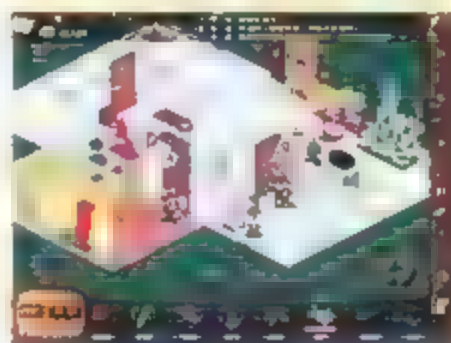
這需要兩台電腦，兩張書桌、一筐、小箱和書櫃。擺放的時候不要擠在一起，把從門口到廁所及工作空間的路弄出來，並在人物每天走過的路上再放些盆栽裝飾美化環境。滿足這些要求的話，應該在第二天或第三天就能拿到高分了。



雙眼能看在一分鐘之內的時間裡提出相同的需求，但並不是所有家具都需要成雙的。可能只需要一張床，或是一張可以睡兩個人的床，兩張書桌和椅子、兩台電腦和電腦椅。如果用一點技巧的話，電腦椅也可以當作書桌椅，把電腦和書桌擺在一起，中間擺一張好一點的椅子，這樣就可以花一樣的钱達到同樣的功效了。

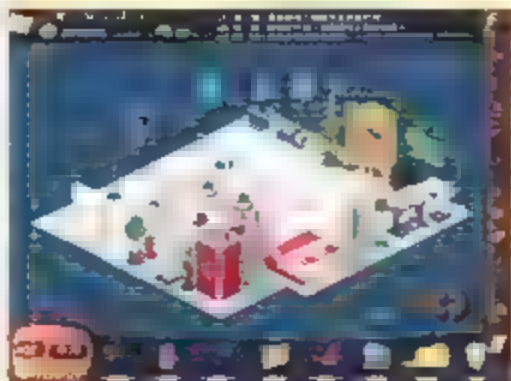
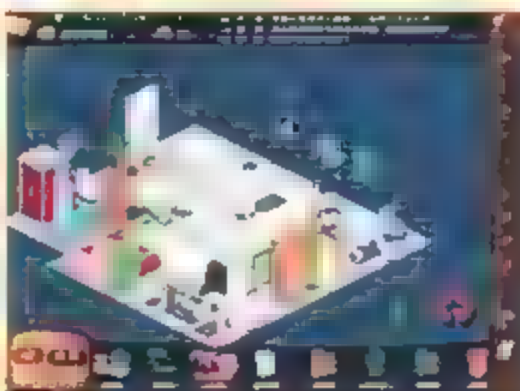


電視和音響都是需要一套，書櫃和床也不一定要第二套。如果錢沒花完的話，數過一遍，鞋子沒穿好這些的天賦，一般能拿到三分鐘的好成績的！



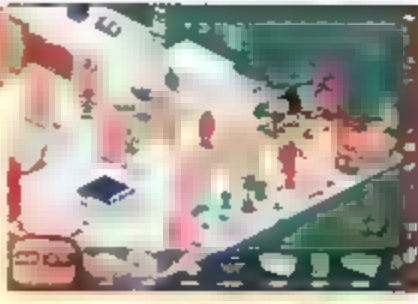
這關要注意的，當擺放家具的時候，音響又電視總不能距離能多遠就多遠，除非在中間蓋一堵牆，否則會一直放炮外音響干擾的，因為這一關的

房間不大，所以能放的傢俱也以佔據空間不要太大的為主。



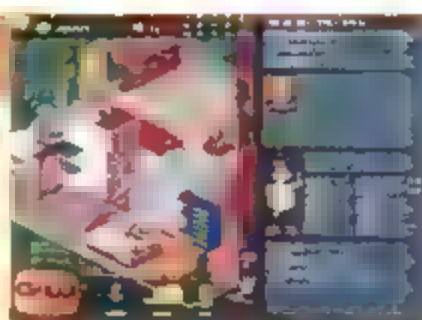
這一家的人數比較少，可以依照傢俱的校使用率考慮擺放的方向。經常使用的擺在中夾房間，比較少使用的可以放在兩邊的房間裡，這樣可以讓委託人走的路最短，讓他們比較快去進行自己做的事情，並提一兩套雙

在這邊是非常，這通是家務助理的工作，因為家務助理要負責清潔，能夠以最少的金錢達到最乾淨的房間是最好。



但在裡面有些已經都有了，只補花點錢把其它的補齊就可以。

愛情的管理員“魯多”最近做的是就是睡覺。在這一關之後的司馬關卡中，他盡不學不識，一要給他一張好床、一張舒服的椅子、和一個衣櫃，就可以得到明天的將代看司的禮物做個乾事囉。如果希望魯多睡覺又能做個愉快活的話，請別吝嗇地給他一張好床，旁邊蓋些裝飾品，讓他睡覺還能做些好事，便可以得到分數，這樣很快的就可以達到過關分數了喔。

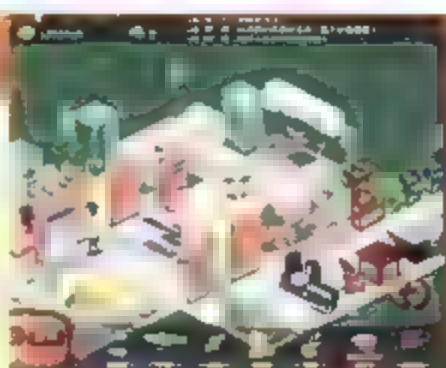


在這一關的管理員關卡中，可以遇到許多不同的怪物，當遇到那些比較不容易的關卡時，一定要加強條件值，保證足夠不買，再困難的關卡也可以輕鬆愉快的過關。

這一家的人數比較少，可以依照傢俱的校使用率考慮擺放的方向。經常使用的擺在中夾房間，比較少使用的可以放在兩邊的房間裡，這樣可以讓委託人走的路最短，讓他們比較快去進行自己做的事情，並提一兩套雙

這一家的人數比較少，可以依照傢俱的校使用率考慮擺放的方向。經常使用的擺在中夾房間，比較少使用的可以放在兩邊的房間裡，這樣可以讓委託人走的路最短，讓他們比較快去進行自己做的事情，並提一兩套雙

這一家的人數比較少，可以依照傢俱的校使用率考慮擺放的方向。經常使用的擺在中夾房間，比較少使用的可以放在兩邊的房間裡，這樣可以讓委託人走的路最短，讓他們比較快去進行自己做的事情，並提一兩套雙



這一家的人數比較少，可以依照傢俱的校使用率考慮擺放的方向。經常使用的擺在中夾房間，比較少使用的可以放在兩邊的房間裡，這樣可以讓委託人走的路最短，讓他們比較快去進行自己做的事情，並提一兩套雙



這一家的人數比較少，可以依照傢俱的校使用率考慮擺放的方向。經常使用的擺在中夾房間，比較少使用的可以放在兩邊的房間裡，這樣可以讓委託人走的路最短，讓他們比較快去進行自己做的事情，並提一兩套雙









### 10 好客的模特兒

**人物/客人** 麗紅/蜜蜜、金蛋、標哥、高英才、歐尼爾、大雄、拉斯、正義、莫可

**報酬** 150000 **商譽** 15

**設計要點** 單人套房但朋友眾多、需要很大的客廳

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、化妝、品酒

### 11 寸金的考驗

**人物/客人** 高爺爺、標哥、蜜蜜、細細、妮妮、大雄/無

**報酬** 300000 **商譽** 40

**設計要點** 多人住在小坪數的房間、對土地需要相當的妥善利用

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、閱讀、品酒、化妝、烹飪、彈琴、打電腦

### 12 勾心鬥角的兩兄弟

**人物/客人** 小虎、東東/無

**報酬** 180000 **商譽** 15

**設計要點** 兩人所喜歡的風格與顏色完全相反、需斟酌誰的意見比較重要

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、打電腦、閱讀

### 13 吹毛求疵的老處女

**人物/客人** 林姐/無

**報酬** 300000 **商譽** 30

**設計要點** 自己一個人住，但是卻要求許多傢俱

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、打電腦、化妝、品酒

### 14 公公搬來一起住

**人物/客人** 田田、高英才、高爺爺/莫可、潔梅

**報酬** 250000 **商譽** 40

**設計要點** 必須在既有的佈置中，想辦法再幫高爺爺佈置一個房間

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、烹飪、打電腦、彈琴、閱讀、化妝、品酒

### 15 校隊球員宿舍

**人物/客人** 英木、大雄/仲達、歐尼爾

**報酬** 270000 **商譽** 40

**設計要點** 簡單的關卡

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、打電腦、閱讀、品酒

### 16 小康的四口之家

**人物/客人** 強哥、田田、小乖、絲絲/無

**報酬** 500000 **商譽** 20

**設計要點** 小康家庭的佈置

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、品酒、烹飪、打電腦、彈琴、閱讀

### 17 援助愛心敬老院

**人物/客人** 莫爺、寶奶奶、高爺爺/高英才、田田、莉娜、牛美麗

**報酬** 0 **商譽** 50

**設計要點** 金錢無但商譽極高

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、烹飪、閱讀、品酒

### 18 專職的家庭保姆

**人物/客人** 玲姐、吉米、姊姊、丸丸、果果/無

**報酬** 400000 **商譽** 25

**設計要點** 四位小朋友對風格都非常重視且都喜歡臺式

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、烹飪、品酒

### 19 愛囤的管理員

**人物/客人** 無

**報酬** 0 **商譽** 0

**設計要點** 次級尋寶關卡(初級寶物的蒐集)

**技能及興趣** 無

### 20 大學生的校外生活

**人物/客人** 莉娜、牛美麗、羅拉、爆米花/無

**報酬** 500000 **商譽** 40

**設計要點** 進行佈置及隔間

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、烹飪、閱讀、化妝、品酒

### 21 黑道大哥的裝潢

**人物/客人** 標哥、蜜蜜/無

**報酬** 1500000 **商譽** 0

**設計要點** 沒有商譽的一關、但過關就可以得到很多錢

**技能及興趣** 技能及興趣：看電視、聽音樂、品酒、烹飪、化妝、彈琴

### 22 女主管的出差套房

**人物/客人** 林姐/無

**報酬** 350000 **商譽** 10

**設計要點** 空白地形需幫女性人物佈置一間套房

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、打電腦、化妝、品酒

### 23 新生命的誕生

**人物/客人** 果樂、田田、高英才/無

**報酬** 300000 **商譽** 25

**設計要點** 幫新生兒建立一間嬰兒房

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、烹飪、打電腦、化妝、彈琴、閱讀、品酒

### 24 胖瘦二人組

**人物/客人** 歐尼爾、阿傑/無

**報酬** 500000 **商譽** 40

**設計要點** 胖瘦二人在特殊地形中所產生的難題、需要考慮東西放小房間或放大房間

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、品酒

### 25 鋼琴才藝教室

**人物/客人** 拉斯/絲絲、妮妮、田田、蜜蜜、潔梅、高英才

**報酬** 200000 **商譽** 20

**設計要點** 有許多客人會來彈琴

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、彈琴、閱讀、品酒

### 26 暗房大挑戰

**人物/客人** 雷多、甜湯、大胖/無

**報酬** 300000 **商譽** 40

**設計要點** 合適的隔間讓窗戶能產生最大的效能

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、打電腦、閱讀

### 27 大個子三人組

**人物/客人** 歐尼爾、大胖、強哥/無

**報酬** 350000 **商譽** 30

**設計要點** 體寬都很大的三人、要空出空位行走

**技能及興趣** 看電視、聽音樂、品酒、閱讀



### 28 土財主的別墅

人物/客人 金蛋、寶珠、牛美麗、琳達/無

報酬 600000 商譽 30

設計要點 講究價值感

技能及興趣 看電視、聽音樂、打電腦、化妝、閱讀、品酒、烹飪

### 29 合租公寓的姊妹淘

人物/客人 油條、牛美麗、品品、爆米花/無

報酬 220000 商譽 30

設計要點 滿足每個人的欲望

技能及興趣 看電視、聽音樂、彈琴、閱讀、品酒、烹飪

### 30 愛顧的管理員

人物/客人 魯多/無

報酬 0 商譽 0

設計要點 中級尋寶關卡

技能及興趣 無

### 31 三代同堂大家庭

人物/客人 萬爺、寶奶奶、慧慧、魯多、甜易、妮妮/無

報酬 500000 商譽 50

設計要點 善用空間滿足所有人欲望

技能及興趣 看電視、聽音樂、化妝、閱讀、品酒、烹飪、彈琴、打電腦

### 32 八卦學生宿舍

人物/客人 東東、小虎、甜易、細細、油條、招弟、蒜頭、建中

報酬 280000 商譽 30

設計要點 滿足學生的需求、需要幫他們更換不滿意的傢俱

技能及興趣 看電視、聽音樂、打電腦、閱讀

### 33 特殊房間大挑戰

人物/客人 強哥、田嫂、小乖、絲絲、文文/無

報酬 450000 商譽 30

設計要點 奇怪的地形、要仔細的規劃人物動線

技能及興趣 看電視、聽音樂、品酒、烹飪、打電腦、彈琴、閱讀

### 34 鑽石單身漢的套房

人物/客人 凱文、麗紅、羅拉、蜜蜜、莉娜、品品

報酬 300000 商譽 40

設計要點 有一些客人、除佈置凱文的私人空間之外還需佈置客廳

技能及興趣 看電視、聽音樂、打電腦、閱讀、品酒

### 35 狹長房間的挑戰

人物/客人 莫可、潔梅、文文/東東、妮妮

報酬 500000 商譽 40

設計要點 長型的房子、常會用到的東西要放在中央的部分

技能及興趣 看電視、聽音樂、閱讀、烹飪、彈琴、打電腦

### 36 口字形房間的考驗

人物/客人 油叔、糖糖、建中、招弟/文文、妮妮

報酬 600000 商譽 50

設計要點 人物要完成動作的行走線非常長、須在每個角落佈置常用的東西

技能及興趣 看電視、聽音樂、閱讀、品酒、烹飪、打電腦

### 37 男人專屬俱樂部

人物/客人 標哥、凱文、仲達、阿傑、油叔、正義、莫可、強哥、拉斯/無

報酬 600000 商譽 50

設計要點 很多人的關卡、要空出動線以免互相擋住

技能及興趣 看電視、聽音樂、品酒、閱讀、打電腦、彈琴

### 38 女人間的秘密聚會

人物/客人 田田、慧慧、蜜蜜、潔梅、林姐、寶珠、玲姐、麗紅、田嫂/無

報酬 700000 商譽 60

設計要點 很多人的關卡、要仔細的擺設物件以免擋住道路

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、打電腦、彈琴、閱讀、化妝、品酒

### 39 S型房間的難題

人物/客人 金蛋、寶珠、牛美麗、琳達、羅拉、爆米花/無

報酬 600000 商譽 50

設計要點 奇怪的地形、廁所及臥室書房放在兩個角落、中間放客廳

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、打電腦、閱讀、化妝、品酒

### 40 愛顧的管理員

人物/客人 魯多/無

報酬 0 商譽 0

設計要點 尋寶關卡

技能及興趣 無

### 41 兩家人同住屋簷下

人物/客人 強哥、田嫂、小乖、絲絲、文文、田田、高英才、果果/無

報酬 1000000 商譽 60

設計要點 兩家人生活空間的佈置、需配合空位進行擺設

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、打電腦、彈琴、閱讀、化妝、品酒

### 42 隔間功力大挑戰

人物/客人 莫可、潔梅、文文、姊姊/無

報酬 500000 商譽 40

設計要點 房間內都沒有隔間、考驗的隔間功力

技能及興趣 看電視、聽音樂、閱讀、烹飪、彈琴、打電腦

### 43 都跑來我家上廁所

人物/客人 油叔、糖糖、建中、招弟、游條、高爺爺、拉斯、正義、吳木、麗紅、田嫂

報酬 400000 商譽 50

設計要點 客人來都只是上廁所而已

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、打電腦、閱讀、品酒

### 44 潔梅老師的補習班

人物/客人 莫可、潔梅/文文、小乖、絲絲、東東、妮妮

報酬 400000 商譽 50

設計要點 必須幫小朋友建立閱讀的環境

技能及興趣 看電視、聽音樂、烹飪、彈琴、閱讀

### 45 高中學生大宿舍

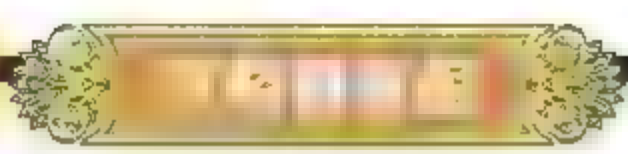
人物/客人 蒜頭、建中、小虎、招弟、甜易、細細、油條、大雄/無

報酬 600000 商譽 50

設計要點 佈置每一個人的房間及公共區域

技能及興趣 看電視、聽音樂、打電腦、閱讀、彈琴、品酒





失去黑青後英雄的寂寞重現



# 魔鬼戰將2

## 戰術提要

《魔鬼戰將2》是Eidos公司所開發的動作冒險遊戲，其背景設定在二次大戰期間，內容為指揮盟軍的特種部隊，進行各種特殊任務。所謂「工欲善其事，必先利其器」，想要在各關卡中完成艱鉅的任務，就得先瞭解這些特戰隊人員的特長及作戰手法，才能將其能力發揮到極限。

### 戰術概要

《魔鬼戰將2》的背景是二次大戰期間，其內容為指揮盟軍的特種部隊，進行各種特殊任務。所謂「工欲善其事，必先利其器」，想要在各關卡中完成艱鉅的任務，就得先瞭解這些特戰隊人員的特長及作戰手法，才能將其能力發揮到極限。

### 人員概述

#### ▶ 綠扁帽 Green Beret

具有相當的生命力及敏捷度，雖主要從背後以匕首刺殺敵人，但在遭遇敵人反擊時，也能承受相當程度的傷害並強行擊倒對方。由於力量較大，除了能搬運敵軍的屍體外，也可以搬運易燃的油桶至它處並引爆；還能攀爬電線桿至高處，並沿著電線在高處移動，且跌落地面時則較不會受傷。

持有的誘餌 Decoy 可以放置在特定地點後再以遠端控制，發出相當大的噪音以吸引敵人注意並前來查看，以製造防守空隙。若持有罐子時，可以在較軟的土地、草地或草地挖掘後洞來隱藏自身行蹤，在遇到空曠地時可以隱藏行蹤，待避開敵軍視線後再伺機攻擊。



#### ▶ 狙擊手 Sniper

敵我雙方的狙擊槍都能輕易使用，可以在毫無聲息中擊殺難以接近的敵軍或目標，不僅可以狙擊的距離非常遠，而且不會發出聲響而讓其他敵軍察覺。



#### ▶ 潛水俠 Diver

在裝備潛水裝後，能潛入水面下長時間執行任務而不需換氣，而且其水中專用的魚叉可以射殺水中的任何敵人。若帶有充氣橡皮筏時，也可以運送我方隊員通過水面。

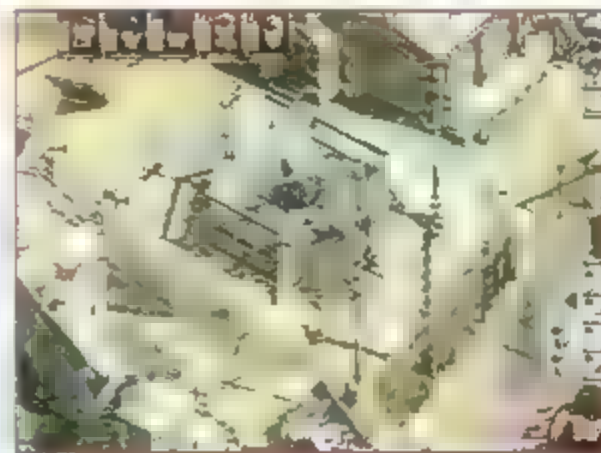
潛水俠最常用的擲飛刀技能，可以在一定距離內便刺入敵人心臟；雖然比綠扁帽的匕首攻擊距離遠，不過得撿回刀子才能再使用，是比較麻煩的地方。



#### ▶ 工兵 Sapper

能使用手榴彈、火箭筒、火焰噴射器等威力強大的武器，這些武器能清除敵人小隊，或是裝甲車之類的硬性目標，如果要正面強攻時可非靠他不可；在某些需要爆破目標的任務時，不管是定時炸藥或用線控炸藥，都得靠他來安裝才行。

另外持有地雷偵測器的話，工兵也可以找出埋藏的地雷，並解除後可以納為己用；或是使用鐵絲剪去除鐵絲網，以利我方人員前進。如果發現敵軍的砲塔時，也能夠操縱射擊。





## ► 駕駛 Driver

雖然平常能開的車輛不多，但是在任務完成需撤退時就要看他了：而且一代中的最終可操控武器—虎式坦克，就是得靠他來操縱喔！

除了具有空手搏鬥及槍械使用的戰鬥技巧外，還會投擲特製的汽油彈、瓦斯彈來攻擊敵人，也可以使用鐵線網絆倒敵人，或是挖個坑洞讓敵人摔下去。



## ► 間諜 Spy

潛入敵方陣地

雖然也可以扮成一般士兵，但是在取得敵軍官的制服並扮成敵軍官後，才是間諜的專長囉！他可以與敵兵談話以吸引其注意力，或指派敵兵到指定的地方以將其誘離崗位。不過別讓黑衣的SS禁衛隊軍官瞧見，是會被識破的。

至於對敵軍的攻击方式，則是使用特殊的毒劑，雖然所打毒藥之多寡，可以讓敵人混亂、昏迷或死亡。

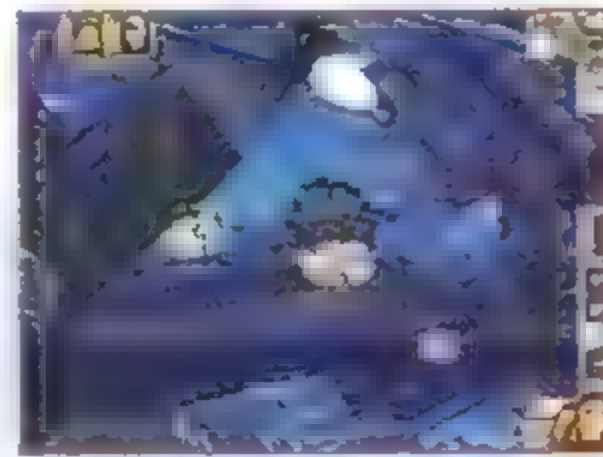


## ► 娜塔夏 Natasha

嬌柔女性，但戰鬥

取得女軍官服後，可以扮成敵方女軍官來吸引敵人視線，與間諜有異曲同工之妙：雖然無縛雞之力，但可以使用瓶子敲暈敵人，而不會被察覺。不過當我方有人被發現而響響報時，很容易因為不夠鎮定而被敵軍識破。

由於受過相當的狙擊訓練，也會使用狙擊槍擊殺敵軍。與其他隊員比較起來，娜塔夏出場的機會不算多，因此要格外珍惜。



## ► 小偷 Thief

由於有許多重要物品都被鎖在鐵製的箱櫃中，這時小偷可以用身上的萬能鎖匙來打開鎖住的箱子，以取得這些物品。

小偷的移動速度是所有隊員中最快的，也可以攀爬電線桿或牆壁：但因為個子較小，無法承受重擊，在近戰時只能用拳頭敲了敵人，再趁其未清醒之前逃之夭夭。

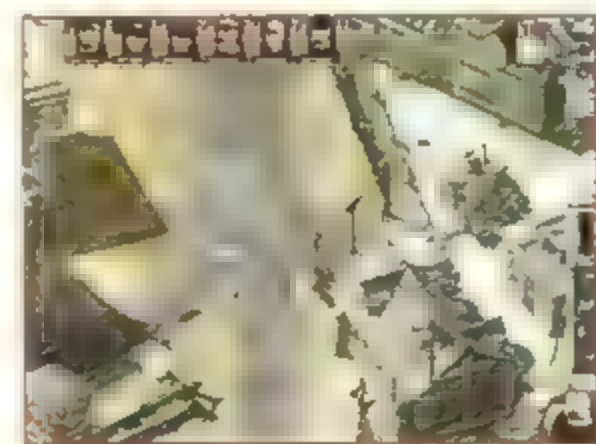


## ► 威士忌 Whiskey

相當於戰馬

相當特別的成員——隻狗狗，由於並非人類，所以要控制牠時得有其他持有狗笛的隊員在旁邊指揮。主要是由重要物品和其他隊員，先將物品交給威士忌，再由要收件的人員吹狗笛，由於人類聽不到狗笛的高週波頻率，所以不用擔心會被發現。當威士忌聽到狗笛聲後，便會高速衝往該隊員處。

牠的叫吠之聲音相當大，可以用來吸引敵人注意。由於受過訓練，可以嗅出隱藏在地下的地雷，對沒有工作的關卡而言，將是重要的存在。



## 善用各種角度檢視戰場

由於遊戲畫面使用了全3D的模組架構，所以在各關卡中，不論是何種地形或建築物皆為3D模組，因此遊戲也提供了旋轉視角的功能，讓玩家覺得所要找的目標物被東西遮住時，可以更換另一邊的視角來查看有無遺漏。一般來說，室外的整體地圖場景由於即時計算的問題，只能提供東南西北等四面視角，但室內場景則可以360度完全旋轉，以提供玩家最佳的視角。

另外在乘坐車輛或救生筏等載具時，會切換成以該載具為中心的固定視角，如果玩家覺得不習慣時，也可以切換為一般視角。







## 訓練實戰篇

在聽完前面的講解之後，接下來我們就以圖解的方式，瞭解在實際作戰方面要如何應用以上的戰術。

### TRAIN MISSION 1

**目標：** 清除這個哨所的所有敵人

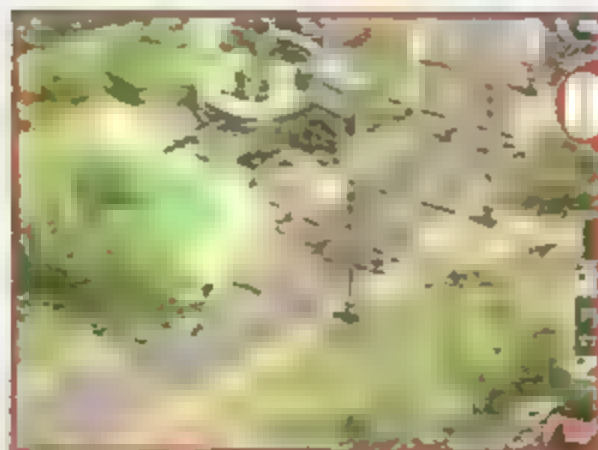
#### 主要任務

1. 清除哨所內所有敵人
2. 取得哨所內的物品
3. 取得哨所內的物品

次要任務： 拿取哨所旁木箱中的物品

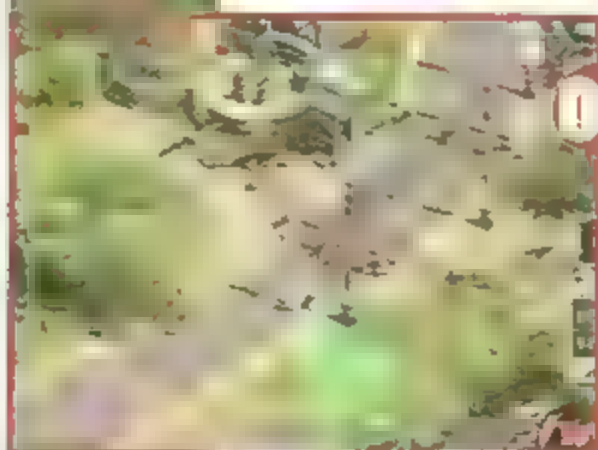
提示： 注意敵人的走位

出場人物： 二兵 二兵



#### 01 step

當敵人的巡邏的士兵往回走之時，先讓二兵前去擊倒前方站定不動的敵人士兵，將其捆綁後扛到二兵後方位置。



#### 02 step

利用香煙吸引巡邏的士兵，再趁機從後擊倒二兵至出發地點。



#### 03 step

鐵絲網前的工作人員也是敵人，順手打包帶回吧！



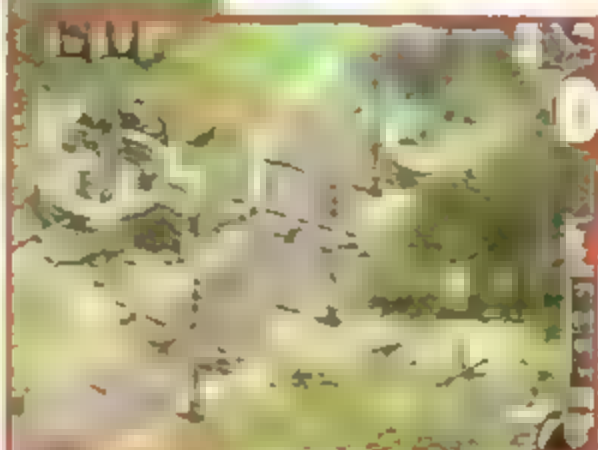
#### 04 step

右下草叢處有個偷懶的敵兵，放倒他後就丟在原處。



#### 05 step

讓「偷」爬上電線桿～要選定電線桿才行喔！



#### 06 step

一路沿電線竿爬，可以避開地上的敵人視線。



#### 07 step

由於「偷」無法綁住敵人，所以要趁其未清醒前打開鐵箱。



#### 08 step

鐵箱內有鐵絲剪及兩顆芭樂（手榴彈）。



#### 09 step

回去將鐵絲剪交給工兵後，讓工兵剪除鐵絲網。





## step 10

記得要用地雷探測器，以免被地雷炸上天。



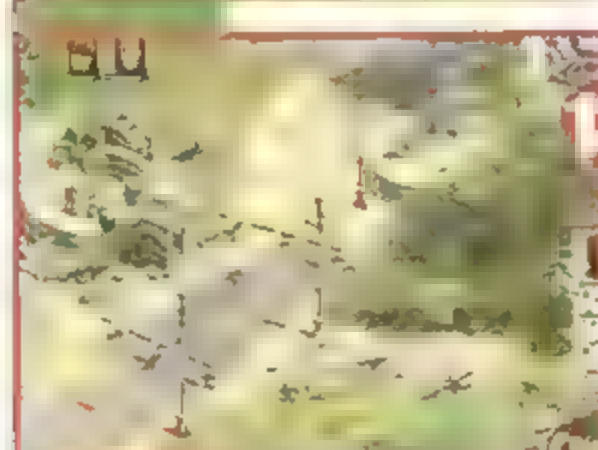
## step 11

發掘地雷後，直接起跳，以達到表誤導。



## step 12

小偷可以趁機取得木箱中的急救包，在普通等級時可以救活被擊倒的隊友。



## step 13

使用手榴彈前，先讓小偷持步槍趴下往前警戒。



## step 14

炸飛敵人小隊的瞬間，另一個哨兵也警覺到了危險。



## step 15

當哨兵經過小偷的警戒範圍時，就會自動開槍射殺！

## 如何對付敵人



不管要達成哪一種任務，都需要清楚一些敵人，才有可能在不引起敵人警覺之下，靜靜地達成任務。不管用哪一種方式，都要記得將敵人的身體（或屍體）搬離敵軍視線範圍外，以免引起敵人警覺，甚至觸發警報。

### ▶ 引誘／支開敵人

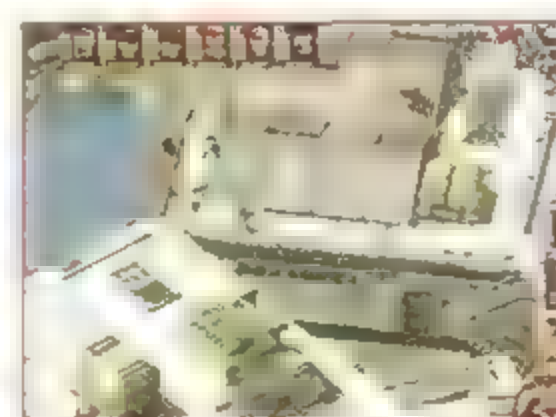
由於敵人大多處於警戒或漏網狀態之下，在這情況下與敵軍正面衝突，以破解敵人的警戒網。此代的遊戲可以玩得更多元化，玩家可以視情況使用。

當敵軍警戒時，敵軍一定會往後方警戒，此時可以將敵軍引向後方，敵軍警戒時，敵軍一定會往後方警戒，此時可以將敵軍引向後方，敵軍警戒時，敵軍一定會往後方警戒，此時可以將敵軍引向後方。



發出警報也可以引起敵人注意，由於人物在跑步時會發出相當大的聲音，因此可利用這點來吸引敵人注意；不過說到效果，綠靈箱的Decoy不僅可遠距控制，有效範圍也相當大，在市面上會比較方便。

如果利用裝設的陷阱或地雷直接與敵人接觸，可以有效的支開敵人，其中間諜還可以將士兵誘離崗位，可說是相當有效的方法。



引誘／支開敵人，這是最簡單的方法，只要利用地形或道具，就可以將敵人引向後方，敵軍警戒時，敵軍一定會往後方警戒，此時可以將敵軍引向後方。







## TRAIN MISSION 2

**目標：** 拯救被敵軍重重包圍的我方友軍

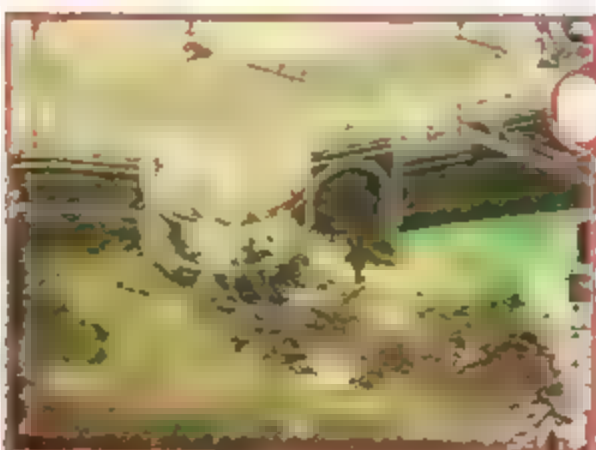
### 主要任務



次要任務：

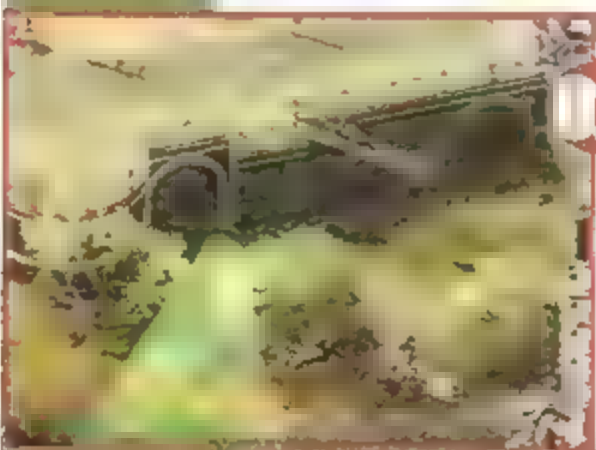
提示：

出場人物：



### 1 step

算準敵兵的視線往返時間，先用綠圈標準鎖定目標。



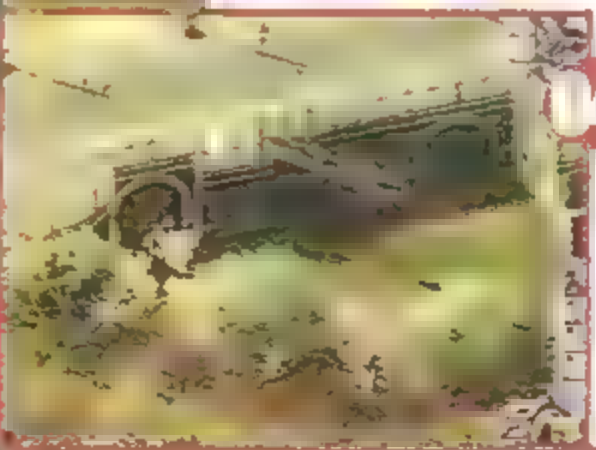
### 2 step

這個簡單的士兵應該可以輕易解決。



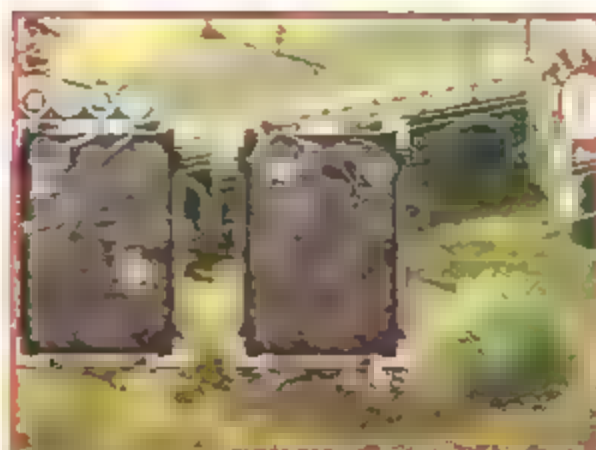
### 3 step

雖然不是很難，但是要注意敵軍的動作反應，趁他回牆面思考動手。



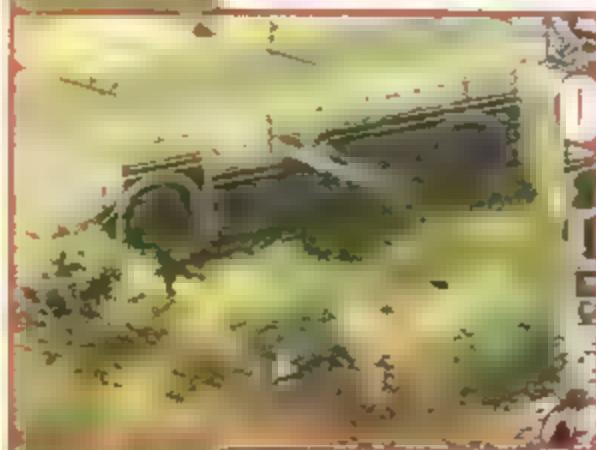
### 4 step

軍一不幸被看到屍體，就藏在角落，等軍官過來時從背後捅下去。



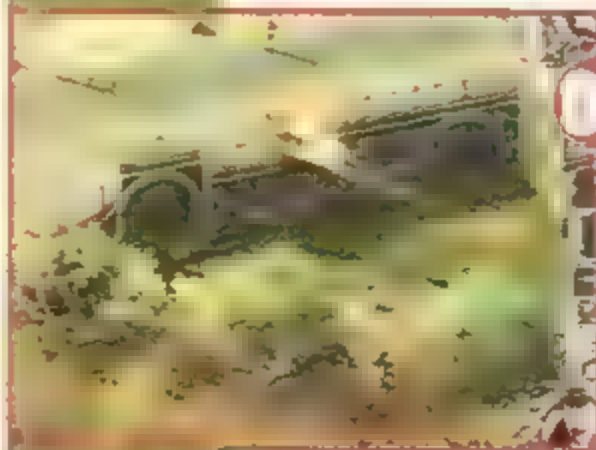
### 5 step

這名軍官身上有小屋鑰匙，所以別用燃燒彈喔！



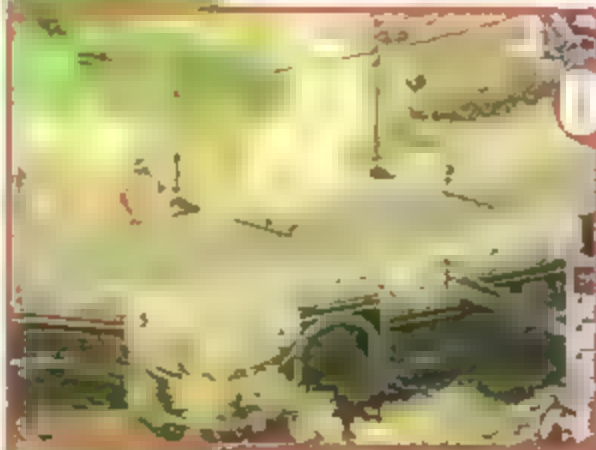
### 6 step

其餘一個敵人在樓梯往返時，就先讓駕駛用燃燒彈對準中央的敵人。



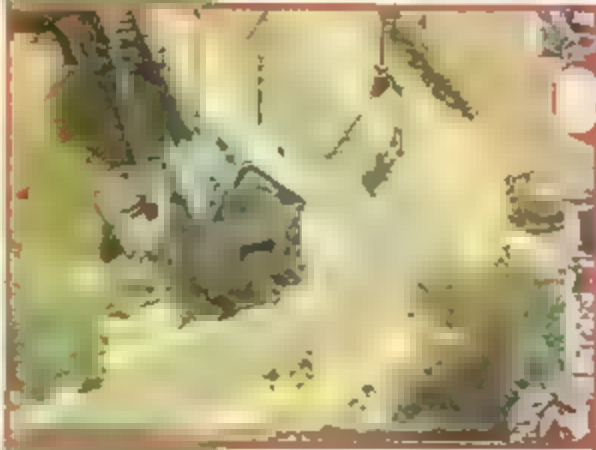
### 7 step

若算得準時機，可以一次解決三人，但是身上的東西就拿不到了。



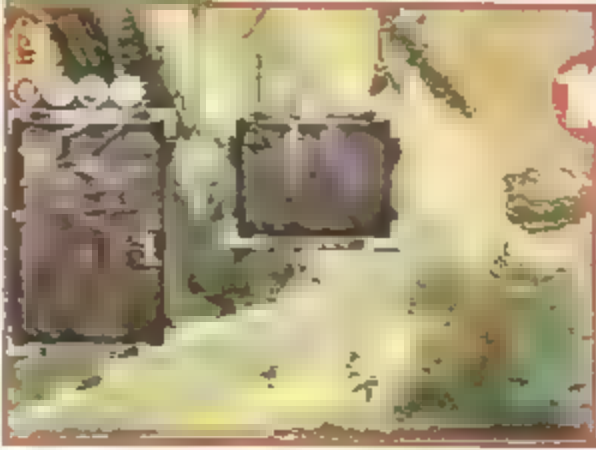
### 8 step

用綠圈標準解決三個敵兵，要注意中間來回爬行的士兵喔！



### 9 step

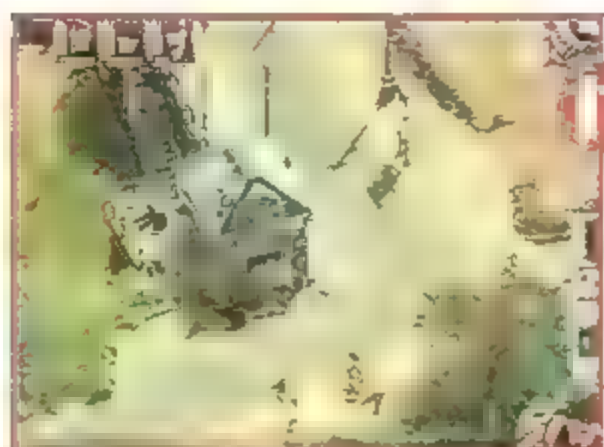
要記得切換視角，才能看到被小屋遮住的敵人。



### 10 step

這個木箱中的好東西還真不少！





## 11 step

要快速解決屋內的敵人時，就讓工兵從密道丟顆芭樂進去。



## 12 step

進入屋裏用無線電前，先讓工兵拿取木箱中的地雷及線控炸藥，並安排好迎戰敵人援軍的準備。



## 13 step

讓工兵放置地雷來對付即將出現的援軍。



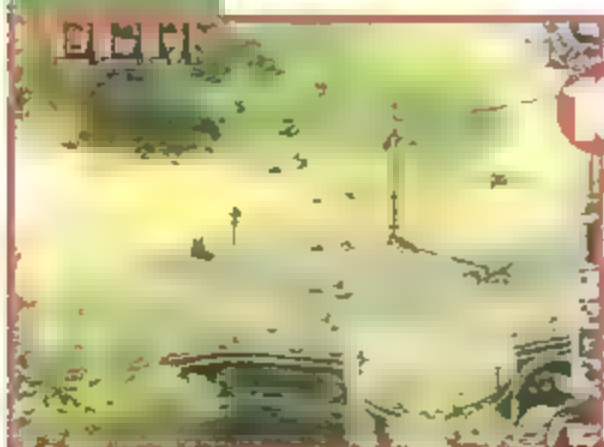
## 14 step

讓友軍形成一射擊網，只要敵人一出現就攻擊。



## 15 step

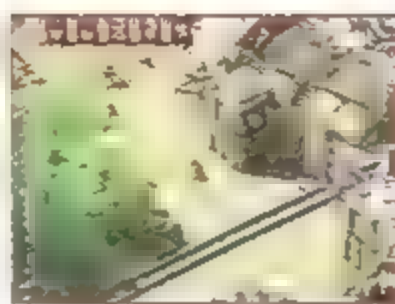
我方藏室的人總會讓敵人來一個死一個、來兩個死一雙。



## 16 step

敵人裝甲車壓到地雷時的聲。

## ▶ 如何殺死敵人



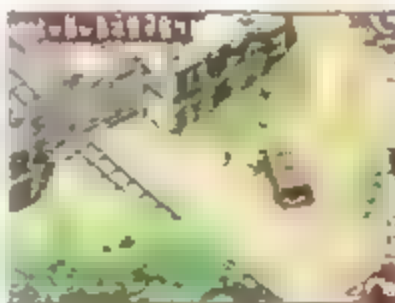
殺死敵人可分為擊暈及殺死兩種。其中擊暈敵人時發出的聲音，比殺死敵人時要響得多，但是

就算將所有的敵人綁住，若被其他敵人發現時將會被救起，所以要如何拿捏，就要視情況而定了。



將敵人綁住的方式有好幾種，像是中藥酒灌或昏厥、投打毒針、將安眠藥放在酒中、用繩子綁起或是用煙霧手榴彈。其中大多數的敵人都能徒手將敵人綁住，

但記得要綁住，以免清醒後四處找人算帳。由於綁起的时间有點長，在此有個秘訣，在選擇綁起敵人時可先再選擇「綁起」，這時人物會瞬間將敵人綁好並拉在背上。記得要綁住敵人後才能摸他的身體。



要讓敵人歸天的花樣可多得很，從近距離的刀砍攻擊、中距離的槍械攻擊、遠距離的水雷炮攻擊到被動性的陷阱都有。其中雷或飛刀類殺敵人的好處，在於發出的聲音較小，但是要注意靠近的人的風險。用槍械攻擊的話，基本配備的手槍之彈藥無限制，但威力較小，可能要射個幾發才能殺敵於死地。至於從敵人身上取得的重鋒槍及步槍，前者攻擊範圍廣但射程短，適合對付接近的多數敵人，而步槍的射程較長，但發出的聲音極大，幾乎是一夕槍聲天下知，警報也會跟著響起，所以較適合用來清除或射殺偏遠地區的零星敵人。

攻擊性炸藥的類包含手榴彈及燃燒彈，分別只有工兵及駕駛才能使用，可以攻擊大區域的敵群，但燃燒彈則有被燒死的敵人無法起身之虞，所以別用在特定人物身上。能殺命的兩種攻擊除了工兵的地雷、駕駛的坑洞、補給夾等方式外，若要嘗試過隊，還可利用駕駛的戰線加上工兵的手榴彈組合之詭雷，可讓被絆到的敵人被引爆的手榴彈炸上天。

當然，玩家也可用擊重撞人、用敵人的大砲轟擊等方式。由於各種招式可以解決敵人，所以在不引發警報的考慮下或正直強攻時，就看各位的想像力了。

## —— 後 記 ——

原本打算要將所有關卡的攻略全部刊登，但考慮到這樣篇幅將過於龐大，因此只列出一開始的兩個訓練關卡供新手參考；至於老手的話，還是多多試試各種進行方式吧！搞不好會有意外的發現喔！另外要進入隱藏關卡的話，得在正式關卡中收集到所有的BONUS畫本，每收集一本畫本會出現一部分的某部份；待照片收集完全之時，過關後就可以進入秘密關卡了。各位加油吧！



# 秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲

喵啊！我實在找  
不了這麼多的秘技  
啊...啊...啊。

請大家一起幫  
忙找秘技啊

秘技開發室

## 公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室-秘技開發室中。本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技。請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com。本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到20P跟20G的獎賞；如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞。請大家踴躍投稿。

## 另列注意事項

1. 凡秘技開發者，請不要把秘技開發稿洩漏給其他不相干人等知道。
  2. 關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確認內容是否正確。
  3. 秘技開發稿內容請標示清楚如何啓動秘技。
  4. 秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。
- ◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

劉欣宜

◆20P ◆20G

## 動物園大亨

ZOO TYCOON

### 問題：

將下列一節譯為繁體中文，並說明其內容。請將答案以以下格式：  
名字：天字第一號，內容：...  
將答案以名字格式以下列：

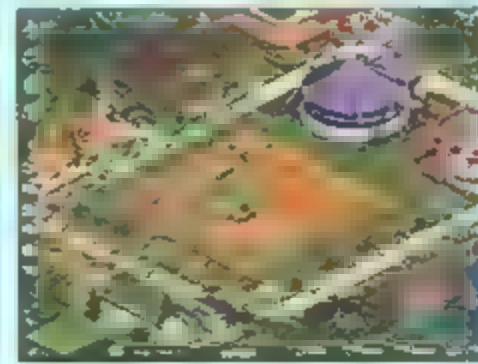
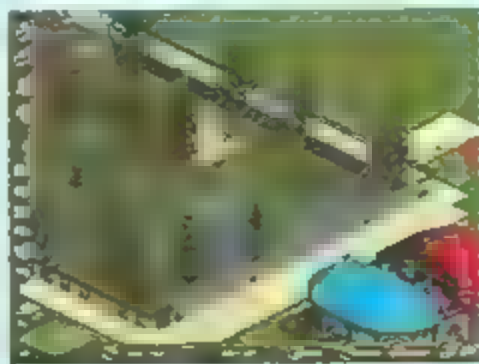
| 名字             | 輸入結果         |
|----------------|--------------|
| Adam Levesque  | 天字第一號，內容：... |
| Steve Sanatini | 天字第一號，內容：... |
| Andre Binder   | 天字第一號，內容：... |
| John Wheeler   | 天字第一號，內容：... |
| Mark Harte     | 天字第一號，內容：... |
| Alfred H       | 天字第一號，內容：... |
| Russell C      | 天字第一號，內容：... |
| Zeta Psi       | 天字第一號，內容：... |

### 黃明路：

將下列一節譯為繁體中文，並說明其內容。請將答案以以下格式：  
名字：天字第一號，內容：...

### 何明路：

將下列一節譯為繁體中文，並說明其內容。請將答案以以下格式：  
名字：天字第一號，內容：...






20P 20G

## RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



| 秘技           | 結果              |
|--------------|-----------------|
| ↑↑↑↑↑↑↑↑     | 回到命令值           |
| ↑↑↑↑↑↑↑↑     | 回到主一體十秒鐘        |
| ↑↑↑↑↑↑↑↑     | 體力不支            |
| ↑↑↑↑↑↑↑↑     | 自殺              |
| Space, "yes" | 選擇 "是" 中繼輸入之姓名值 |
| Space        | 不輸入姓名值          |



20P 20G

隱藏關卡 古木森林

◆20P ◆20G



## 巫術 8 Wizardry 8

●在遊戲中，按 Alt-F10 鍵，即二。味器器計之者，下其是後機。的

## ●按下預置鍵 ALT :

1-9 : 對怪物產生不同法力傷害

Backspace : 即 game screen 模式

E : 帶上編輯視窗

G : 無敵模式 On/Off

L : 跳躍

O : 戰鬥中殺死所有敵人

N : filename 檔案模式 On/Off

P : 顯示遊戲中時間

U : 選擇的角色會不醒人事，包括敵人

Y : 選定的怪物變為野馬

R : 產生怪物大 報章

A : 產生藍 綠視窗

S : 選定的怪物顯示 Script 視窗

F : Debug auto

H : 測試五個物品

J : 顯示訊息 Failed to save game status

M : 改變怪物 NPC 中 敵意 友誼程度

B : 產生藍 綠視窗

F9 : 改變輸入遊戲 Intro 視窗 On/Off

F10 : 展了模式 On/Off

## ●不需按下預置鍵 :

在 Character Inventory 視窗按下 Ins Del 鍵，可以改變角色種等

在 character level up 視窗按下 F1 鍵，可以追加額外生命及法力等經驗

## ●按下預置鍵 Ctrl+Shift :

5 : 隊伍成員變狂

4 : 顯示訊息 "Quote Test Complete see 00"

3 : 選定之角色大罵

1 : 生命，法力，法力恢復

2 : 顯示訊息 "Patting params need successful"

Y : 顯示去 選擇

D : 當機

G : 顯示 wavcount Pathnode Regular 顯示模式

J : 當機

L : 顯示下一個等級

M : NPC Debug 模式 On/Off

N : NPC Fact File Created

## ●按下預置鍵 Alt+Shift :

Y : 選擇動物種類，帶上選單後選擇

## ●按下預置鍵 Ctrl :

G : 顯示模式

H : 角色生命回復

K : 改變選定之怪物

L : 敵 殺死

L : 角色視窗解之 level

M : 角色生命回復，包括非魔法師角色

S : 角色生命回復，包括非魔法師角色，包括非魔法師角色

[.] : 改變攻擊速度

<.> : 改變戰鬥速度

C : 顯示戰鬥擊中變化

/ : 改變攻擊

= : 改變攻擊速度，包括非魔法師角色，包括非魔法師角色

- : 改變攻擊速度

O : 顯示 game cutting enable disable

I : 顯示怪物生命視窗

I : 角色生命

U : 殺死 變為選定的角色

Y : 顯示 0 視窗

Y : 戰鬥中使用 0 視窗，按 " " 鍵切換

E : 顯示 0 視窗

A : 顯示 0 視窗 On/Off

S : 當機

D : 當機

J : 顯示選定之怪物 NPC 訊息

F12 : 顯示 0 視窗

F11 : 顯示 0 視窗

F10 : 顯示 0 視窗

F9 : 顯示 0 視窗

F8 : 顯示 0 視窗

1 : 顯示 0 視窗

2-9 : 對怪物產生不同法力傷害

F9 : 顯示 0 視窗

F8 : 顯示 0 視窗

1 : 顯示 0 視窗

2-9 : 對怪物產生不同法力傷害

## ●按下預置鍵 Shift :

O : 顯示所有 textures 模式，顯示所有色彩

## ●按下預置鍵 Ctrl+Alt :

1-9 : 對怪物產生不同法力傷害

G : 顯示 textures 模式，一切顯示都會變慢



# 三國志八



## ●門口賊到賊

門口的狗咬死時用骨鼠將標點畫家門口的工作者。通常是「問便或老婆」會檢到錢，數目不多就是了。通常老婆檢的數目都比較大。

## ●賣公告可以賺點錢

居家右側出現公告時去點點看，名聲會增加100點。公告的大意是說你的好話，公告會隨機出現，而且可以發好多次。

## ●惡名值：這東西別碰

遊戲其實有「惡名值」這個隱藏數值存在，基本上惡名值是壞數值，影響很大，所以不該錢時別再碰它，碰了的話是掉尊失敗比掉尊成功更多，失敗加20，成功加15。

## ●解救惡名值的最好方法

解救惡名值的最好方法就是在城裡工作，有時會有年輕女子向你伸出援手，別懷疑，一定要幫忙，幫一次不扣惡名值扣50點，還會增加城裡治安值和自己的名聲，要是幫了，惡名值會上升10點喔！

## ●很好用的賣子

門口的老婆對有用的，將商店裡的全項樣、羅香袋、琴三樣東西賣到，點家門口的妻子就會把禮物送給你。等樣都送完，再點老婆跟她說話，她會送你七厘錢。這數值跟兵器，武力加10點。

## ●修理別人的方法

如果有仇敵「親人」或義兄弟被別人殺了，你進武器店時就會有機會路殺也。

## ●「??」值的科技之養成方法

- 01 首先將「??」值的全科技全科技成「例」：狂者、智識、狂路、人傑、叛亂，便可得到「??」格內的科技。例上列，「??」格本是「全能」。
- 02 另外還要有2000金或以上，這時王爺便會來找你問「??」值不滿意付2000金來學這「??」科技答上列的「狂者」便妥。

## ●參加慶年會

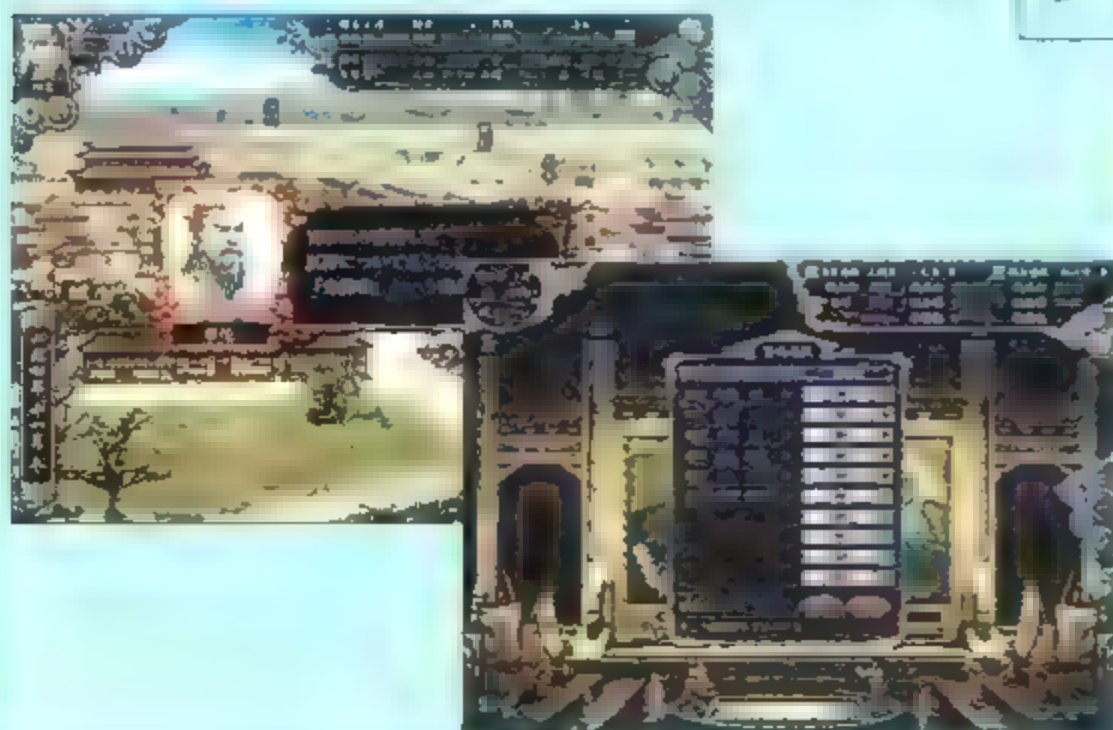
每兩年一次慶年會，有時還可以參加慶年會。

## ●增加名聲及功績的快速方法

每1、4、7、10月，每次重送1金1糧1士兵，名聲及功績都會增加100，而部下就每次增加200，如果是自己運送，就會增加300。比起做內政，會比較增加快些，當然打仗會增加得還要快喔。不過最好都是做內政，或者「更計畫」，外交成功，成功軍盟60個戶等，一次升便好幾千的名聲及功績，如果君主成功後是聯合軍的話，每一個聯盟勢力都可以升多500名聲，最多5000，這樣可以快速增加名聲及功績。

## ●完成回頭3000達成方法

同一區計將親老變高「越喜越好」，季內有內政出標「以商業為本」，與親老變高之式將會話，選最下面那格，之後無論如何都按「是」，你會發覺執行商業時，會有「個」字和你，這樣便可一起執行，一次可增加二十多，這樣「商業」可會多很多。





各黨瘋狂政治秀。搓搓麻將卡輕鬆。爆笑特技隨你用。時來運轉財氣通。各黨

瘋狂



# 政治麻將

POLITICAL MIAHONG

現正熱賣

發 如果輸不起，  
就是起不來！

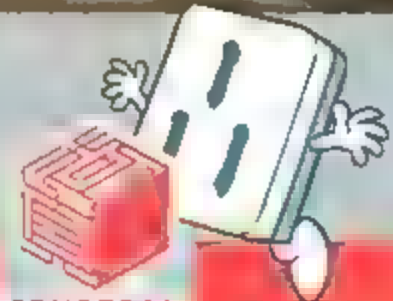


是長輩  
搶的!!!

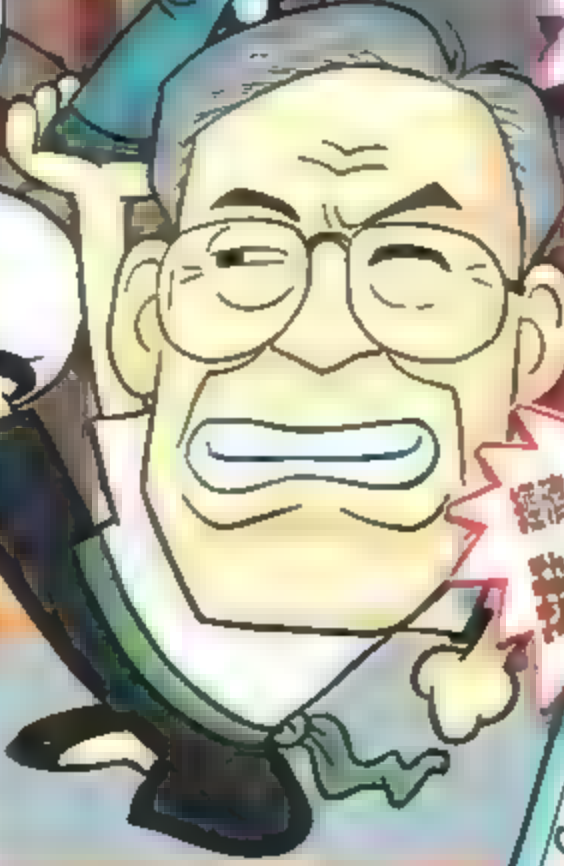
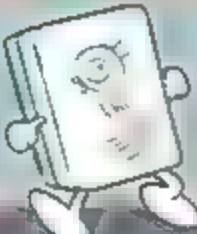


一志工!  
日志工!!

台獨的  
經濟民主不安定，  
我不能退休啦！



TRUE TECH



各黨瘋狂政治秀。搓搓麻將卡輕鬆。爆笑特技隨你用。時來運轉財氣通。各黨

時來運轉財氣通。各黨瘋狂政治秀。搓搓麻將卡輕鬆。爆笑特技隨你用。時來



狂政治秀 · 搓搓麻將卡輕鬆 · 爆笑特技隨你用 · 時來運轉財氣通 · 各黨瘋狂政治

12位政治首腦配上2位插花活寶

再加上1顆「老X來了」的神秘按鈕

「瘋狂」政治麻將讓你財運一路旺到明年啦~~



極真科技

[www.truotech.com.tw](http://www.truotech.com.tw)

隨你用 · 時來運轉財氣通 · 各黨瘋狂政治秀 · 搓搓麻將卡輕鬆 · 爆笑特技隨你

秀 · 搓搓麻將卡輕鬆 · 爆笑特技隨你用 · 時來運轉財氣通 · 各黨瘋狂政治秀 · 搓搓麻將卡輕鬆 · 爆笑特技



# 新英雄門



比掌劍、比兵器、比  
比財富、比領土

200

集武俠RPG、模擬及策略經營於一身的新世代on-line game!

搶先體驗先鋒，強刀勇集軍，

詳情請洽新英雄門官方網站[www.herogate.com.tw](http://www.herogate.com.tw) !!



# 線上遊戲新革命：

1

【革命】 全新遊戲引擎，畫面清晰，動作流暢

2

【革命】 全新遊戲引擎，畫面清晰，動作流暢

3

【革命】 全新遊戲引擎，畫面清晰，動作流暢

透過打屍/變友的功能純誠幕方

【革命】 全新遊戲引擎，畫面清晰，動作流暢

4

【革命】 全新遊戲引擎，畫面清晰，動作流暢

【革命】 全新遊戲引擎，畫面清晰，動作流暢

【革命】 全新遊戲引擎，畫面清晰，動作流暢

## 新革命!!

### 唯一讓你鬥志激昂的線上遊戲

華采軟體  
SOFTCHINA

T-Entertainment



游遍打虎崖虎的功能性游踪

[illegible]

唯一讓你鬥志激昂的線上遊戲

**華采軟體**  
**SOFTCHINA**

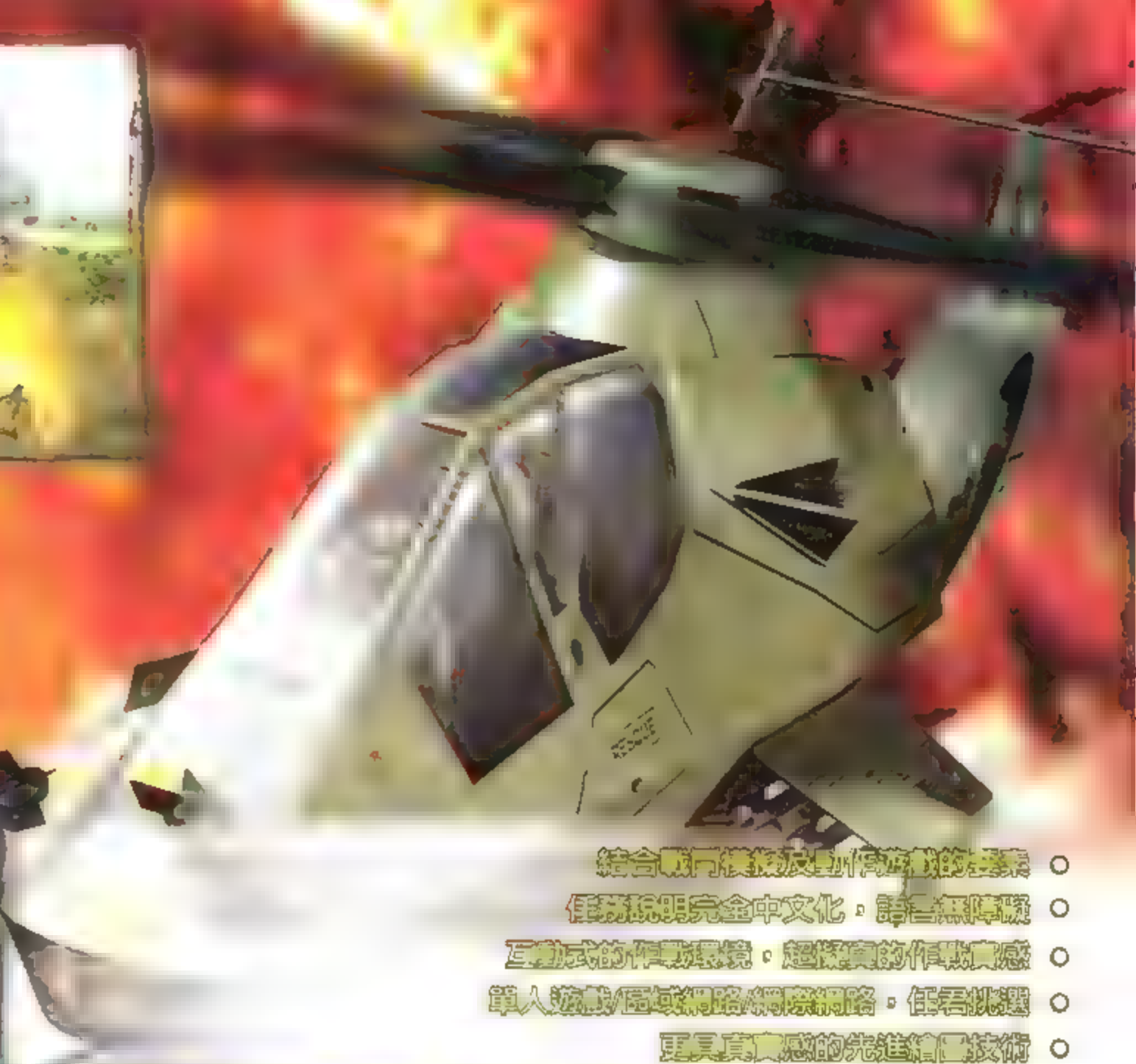
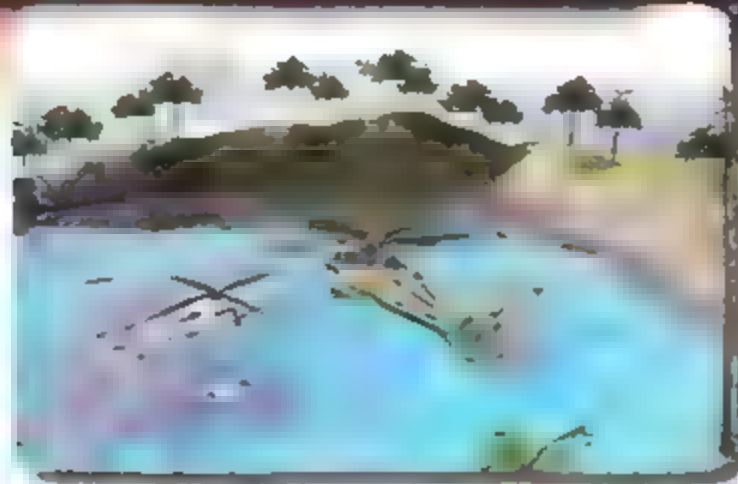


Entertainment



NOVALOGIC

# 繼三角洲部隊3 後最新力作!



- 結合戰鬥模擬及動作遊戲的要素
- 任務說明完全中文化，語言無障礙
- 互動式的作戰環境，超擬真的作戰實感
- 單人遊戲/區域網路/網際網路，任君挑選
- 更具真實感的先進繪圖技術
- WASD鍵控制直昇機移動，滑鼠進行瞄準及射擊，操作簡化，上手容易
- 六個不同的戰役，每個戰役包含三至五個任務，具有呼叫砲兵支援的功能
- 支援搖桿，節流閥，踏板裝置

# 超級卡曼契4

COMANCHE 4



NOVALOGIC

© 2001 NovaLogic, Inc. NovaLogic, the NovaLogic logo, NovaWorld, Comanche and RAH-66 are registered trademarks and NovaLogic - The Art of War and the NovaWorld logo are trademarks of NovaLogic, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

華泰軟體  
SOFTCHINA



# 史無前例演藝大卡士 明星逗陣陪你摸八圈！

台港一哥一姐歡聚四方城·2002再創麻將傳奇!!

1. 更豐富的地圖集，更多具挑戰性的新增模式
2. 超強AI：無論你是賭神賭聖，包証牌逢敵手，大叫過癮。
3. 網路連線功能，四海之內皆牌友，欠一腳，線上找！
4. 藝人原音重現 台港超人氣藝人吳宗憲、鄭裕玲等親自上陣配音，超爆笑對白，讓你笑翻天。

## 2002 明星三缺一

台港超人氣天皇天后大集合，歡聚四方城，陪你共渡佳節





**網路益智遊戲風暴，即將席捲而來**

**兩點全錄 ● 歡樂共玩**

「金庸群俠傳Online」與「百萬大搶答」兩種點數卡皆可登錄進入遊戲，讓新手歡樂、老手共玩！

**天文地理八卦麻辣一把抓 ● 體力 ● 智力 ● 想像力通力合作**

以益智趣味為最高指導原則，問答題型包羅了好笑趣味、欠扁問答、明星綜藝、電腦科技、網路冷笑話、自然、歷史...等大人小孩都感興趣、極度注目關心的各式充滿歡笑樂趣問題。每場由系統出題20題，每題共有四個選項，玩家四選一答題。答得越快得分越高！15秒計時完畢，系統公布正確答案，並進行計分及排行榜的即時更新。



一個禮拜



超卡哇伊  
3/10



這個世界是  
屬於天才的!



狂???



一輛轎車

### 手氣運氣超人氣——氣旺成

每位玩家均有三面道具金牌，如果使用金牌答對問題，則加該題分數的五倍，反之則扣5倍分數。加上以亂數產生的「無敵幸運星」系統，如果玩家中無敵幸運星，可多得一面金牌，善用你的運氣，天堂地獄就在一線之間。

### 獎品新穎豐富——歡迎挑戰

### 「一個禮拜，一輛轎車」

得分排名由電腦立即顯示。比賽結束後，排行榜前十名的玩家可依每場參加人數決定獲得積分。累積積分點數可兌換可攜帶式硬碟、大頭貼照相機、筆記型電腦、機車、PS2等豐富獎品，AV8D通通有獎，只要夠聰明，一個禮拜就有機會把轎車開回家！

### 收點方式

玩家可逕向鄰近超商或網咖購買「百萬大搶答」或「金庸群俠傳 Online」超值包、點數卡或儲值卡。用點數卡提供之ID/PW進行會員登錄，每次進場只要5點，讓你歡樂集點又長智商！





# 製造幸福題款機，

## 『百萬大搶答』小聰明換獎金徵題活動

當世界被很多很聰明的人搞的烏煙瘴氣的時候，動點小腦筋，賣弄小聰明，將你的小創意寫成別出心裁的題目，從「製造幸福提款機」賺賺小外快體貼自己，貼補家用，哄哄小情人，聰明只要小小的，世界就會更好！

### \$\$\$ 賣弄聰明領獎金！

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |
|   |   | 0 |



針對「百萬大搶答」活動徵題，一旦入選，即可獲得獎金

#### ● 題型與格式

題型以選擇題的方式表現，答案為4選1的型式。只要你的題目富創意、夠爆笑，就有機會得到獎金。投稿越多得獎機會越高。

#### ● 徵題參考限制

每一題以選擇的方式表現，答案為4選1的型式，投稿者除了題目外，還須附上每題問題的答案，且字數(含問題與答案)約在140字以內。

例：

題目：有一隻熊走過來，猜一句成語

答案：1、有容乃大 2、有目共睹 3、有備而來 4、有感而發

正解：3、有備而來 (附註：有bear來)

#### ● 活動資格與辦法

即日起至1月底止，只要是「中華民國在台灣」的國民，就有資格投稿。不分黨派、族群、年齡、性別，都能題領現金。

#### ● 如何投稿

1、投稿可透過相關的平面或網路媒體廣告上刊登的電話號碼 02-7020-2011 或 1111 直接E-Mail過來參加徵題

2、或上百萬大搶答網站 QA.chinese-games.net，在「徵題專線」的單元中，直接post題目和答案在網站上。

#### ● 獎金的發放

只要您提供的題目一經採用，就可得到每題新台幣25元獎金，投的越多累積的獎金就越多喔

※ 每位投稿者之徵題獎金將由系統自動累積，每滿新台幣500元後統一於每月5及20日通知發放，個人稱費若累積超過2萬元依法統一於年終所得中扣10%的稅額。

※ 每位投稿者須附上

※ 獎金匯出時，銀行的匯費30元須由得獎者負擔。





我說，文明帝國III  
的極品地位是  
一定要的！！

可是「百鬼夜宴」比較有創意！

「幽城幻劍錄」  
才是RPG的夢想。

「尋秦記」  
才是最棒的

胡說！  
「文明帝國III」  
才算得上是  
極品！！

公主！！  
你說呢！

到底那一款  
才是極品  
? !

第一屆世界  
電玩大賽，中華  
隊選手曾政承在此項大  
賽的世紀帝國II  
拿下世界冠

曾政承  
好帥喔！！

咦？

你們那是什麼表情？

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

[illegible]





## Z字特攻隊

遊戲改編自英國當地大受歡迎的連環漫畫作品「Z」，主題圍繞在MegaCom公司和TransGlobal集團之間的戰爭。在續作中，這兩家公司在Riga 這個垃圾星球上劃定了停火區。然而有一天，正在執行偵察工作的Brad和Clarke遭遇伏擊，玩家必需去拯救Brad與Clarke，並查清楚整個事件的來龍去脈。

1996年，大家正沉迷在「終極動員令」與「魔獸爭霸」所創造出來的新類型即時戰爭遊戲時，許多遊戲公司也爭先恐後的投入這類型遊戲的研發，其中最引人注意的莫過於這款由英國當地漫畫所改編的「Z字特攻隊」，這個遊戲完全摒棄了其他同類型遊戲採礦採油的資源生產方式，直接以搶佔旗幟來奪取所需的生產能量，使得節奏已經相當快的即時界面更變本加厲。而遊戲中使用的英式幽默更讓人不由得笑破肚皮。事隔五年，製作小組再度沿用同樣的遊戲設定，但添增了更多的武器與兵種以及受



畫面，企圖讓這個經典小品重現在百家爭鳴的即時戰爭領域。以下就讓我們來看看這個續作的表現如何？



歷經漫長的五年，電腦在硬體方面已經由486發展到P4，軟體也由DOS進步到Windows XP，因此本遊戲在聲光效果上當然也要適度的配合。這點遊戲公司的表現還算差強人意，遊戲裡所有的物件都是以3D的方式來呈現，物件的細節繪製得不錯，場景配色也十分優秀，唯一的缺點大概就是地形過於單調，一片光禿禿的地表最多只是點綴幾顆樹木和一些異星動物，難怪背景要強調Riga是一個資源貧乏的星球。

另一個筆者比較不喜歡的部份，是整個遊戲的過場動畫以漫畫配合部分肢體的活動來呈現，而且為了描寫劇情，每一段總是又臭又長，比起前作精彩又俐落的3D過場動畫不免讓人家有開倒車的感覺。而音效的表現還算中肯，中間串場時混插的搖滾樂更凸顯了本遊戲另類的風格。

本遊戲的資源採集方式跟前作大同小異，都是佔領領地來累積資源，每塊領地可以提供的點數不一，佔領越多的領地表示你可以生產越多的部隊，這種遊戲方式使得每場戰役都是難在初期的防禦，因為你初期根本沒有什麼兵力可以四處佔領領地，就算佔到領地也很可能會被敵人的部隊奪回去，於是玩家只能盡可能的利用天險，摧毀橋樑或建立碉堡來固守敵人如潮水般的進攻，等累積足夠的兵力再慢慢反攻據點。因此一旦你撐過了該開始的幾分鐘，在後根本就沒有什麼難題可言。等最後幾場戰役裡玩家可以生產間諜，就可以開始跟對方玩捉迷藏了，因為敵方部隊看不到間諜，因此你可以派出間諜到敵方去佔領旗幟，結果連關卡初期的難度都消失殆盡。不過重點是你得撐到能生產昂貴的間諜為止。

遊戲設定資料中雖然分為兩個陣營，但兩個陣營所能使用的兵種都一模一樣，其中除了前作的基本兵種外，還增加了許多特殊兵種如狙擊兵、爆破兵和間諜等。而車輛上如震波車的設計也讓人耳目一新。只是實用的還是那幾種部隊，如飛彈兵、戰鬥直升機與震波車等等，尤其是戰鬥直升機，幾乎所有的敵方部隊包括陸海空三軍等，都可以交給戰鬥直升機來搞定，使得整個遊戲完全沒有戰術應用可言。



遊戲設定資料中雖然分為兩個陣營，但兩個陣營所能使用的兵種都一模一樣，其中除了前作的基本兵種外，還增加了許多特殊兵種如狙擊兵、爆破兵和間諜等。而車輛上如震波車的設計也讓人耳目一新。只是實用的還是那幾種部隊，如飛彈兵、戰鬥直升機與震波車等等，尤其是戰鬥直升機，幾乎所有的敵方部隊包括陸海空三軍等，都可以交給戰鬥直升機來搞定，使得整個遊戲完全沒有戰術應用可言。







由於兩陣營中兵種的類同性，本遊戲在戰役模式中十分特殊的只提供了一個陣營，但關卡多達30個，雖然製作組已經盡量在關卡的低階

類型上求新求變，過關過程還是大同小異。此外網下在電腦對手的人工智商方面仍然沒有多大的改進，電腦只會利用初期較為強大的兵力四處去占領領地，等軍糧優勢後再以一團團的人海戰術試圖淹沒你。結果還是同樣的步驟，玩家需要進行30次，要人不感到厭煩也難。

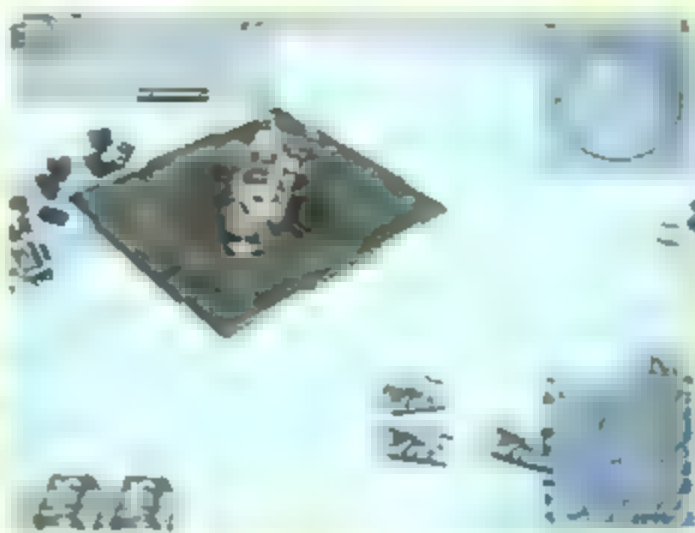
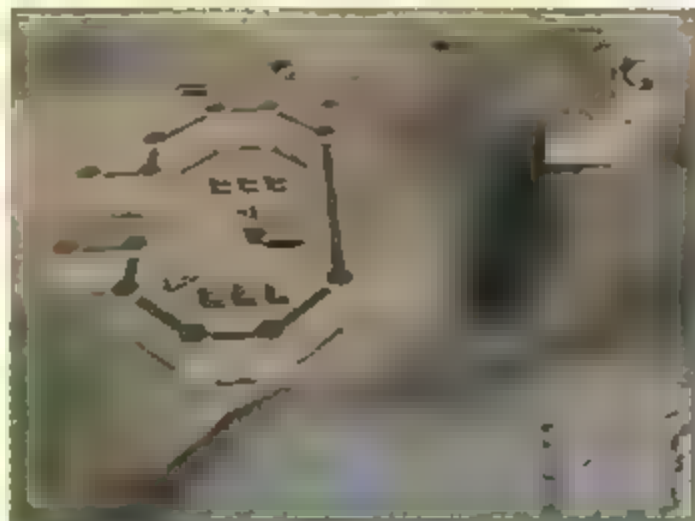
由於轉化成3D界面，本遊戲的操作方式基本上跟前作有一些差異，除了地形畫面外，一個主要的差異所視窗都可以讓你自行決定是否開啓或隱藏。只是遊戲並不支援一次選取同種部隊的指令，在3D畫面下要選擇你所需要的部隊實在是一件十分痛苦的事情。而命令部隊必須按滑鼠右鍵打開視窗再選擇命令，沒有辦法使用熱鍵，這對強調速

戰的遊戲

來說實在是致命傷，整體界面操控下來給人的感覺礙手礙腳的，不是很舒服。



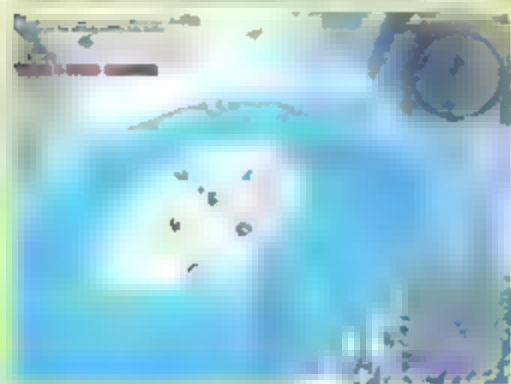
此外，雖然本遊戲也不能免俗的提供了網絡對戰的選項讓玩家可以找同好相互切磋，但界面並不是設計得很理想，還得經過JamesPvP的遊戲大廳來對戰。筆者嘗試在區域網絡上與朋友連線的結果，發現本遊戲很快沒的精緻發揮得那麼盡致，你根本不需要把



三精力轉移到資源開發或建築物升級上，只要盡可能的佔領領地，並看誰能守住天然的地形缺口，就可以贏得最後的勝利，整個戰役打起來甚至十幾分鐘就會結束，非常的痛快，一點都不拖泥帶水。可惜製作公司沒有好好利用這方面的特性來推廣本遊戲的網絡對戰，讓遊戲這方面的功能埋沒在網路上一堆即時戰略遊戲中。

總而言之，這是一款節奏快速，聲光效果還算華麗的特殊類型即時戰爭遊戲，非常適合討厭種田挖掘的玩家。雖然操作界面不甚流利、戰術應用較為缺乏，不過玩到後期可以使用震天雷的巨砲轟炸敵方基地時，那種快感還是存在的。推薦給喜歡快節奏的玩家們。

## 遊戲護照 GAME PASSPORT



設計公司：Digital Entertainment  
發行公司：松崗  
遊戲類型：即時戰略

**操作** 單位的點取操作不甚流暢

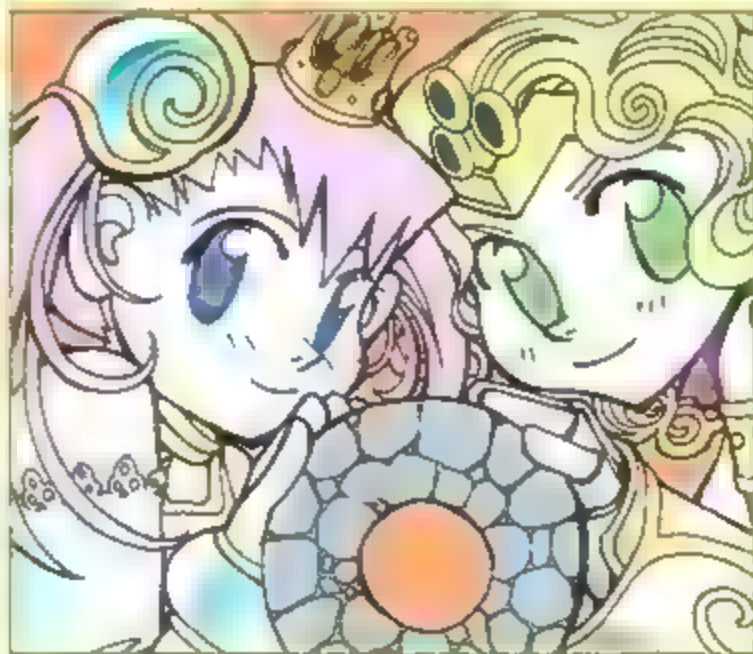
**耐玩度** 缺乏戰術應用，耐玩度有限

**劇情** 改編自漫畫，有一定的吸引力。

**音效** 中視中聲，還滿合宜。

**畫面** 3D畫面，爆炸效果華麗

節奏快速、畫面華麗，推薦給喜愛嘗試另類即時戰爭遊戲的玩家。







聖獨角獸騎士團

聖騎士-飛天小白豬

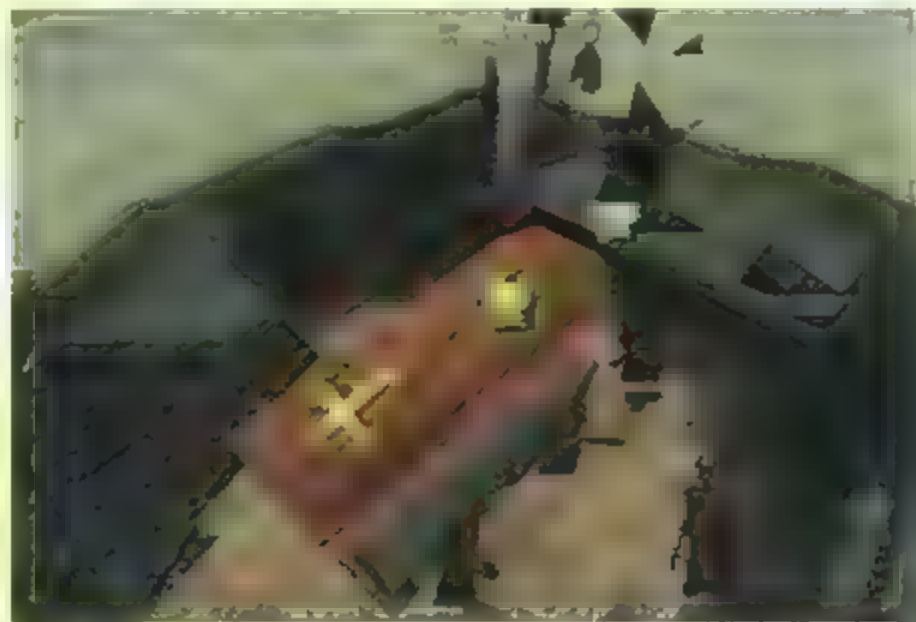


# 九英雄物語

## 聖戰語錄

整個故事的起頭是10年前的一場聯合所有種族對抗魔族的戰役，人類五族齊戰。主人公的父母是這一役中的英雄，但是在戰爭中喪生，而主人公就由養父伯納德扶養長大。有一天，當他從外遊回家時，才發現養父被魔族綁走，而魔族的目的是為了要消滅他，這時出現了一個矮人戰士，整個故事就是從這時開始。

俗話說「不怕一萬個敵骨，只怕棉花嘴」，這句話說得一點也不錯！前一陣子在網絡上盛傳著一論的遊戲「九英雄物語」，終於出爐了！經過一番波折，筆者手中，才要安裝，就發現那個遊戲的安裝過程有點麻煩，「16MB」雖然現在電腦「16MB」的硬碟，以及需要安裝1GB以上的遊戲到處都是，可是還是讓我受了些許的「驚嚇」，需要安裝大硬碟空間的遊戲，究竟表現得如何，相信大家一定會非常好奇，現在就讓我們跟著我一起進入「九英雄物語」的世界裡，去尋尋看遊戲中的滋味吧！



## 奇幻的故事架構



故事是以奇幻的中古世界做為架構，由五種族組成：矮人、半身人、侏儒、人類、魔物。整個世界，分為三種第一關則是主角的家。

決定，當然不同的種族有不同的特性。另外遊戲中還有種職業，魔法師、牧師、盜賊、戰士、僧侶、法師等等，每種職業都有自己獨特的技能，所以玩家在進行遊戲時，要好好評估種族和職業，相互配合。

## 畫面效果還須加強



人物的設定線條簡單明快，每個角色都各有各的形象；另外在場景的設定上，可以看出每個城鎮的地形高低起伏不定，頗有特色，仔細在裡面

逛逛，不用去找到一些線索，還可以買到很多必需品。有雜貨店、麵包店、魔法小舖、武器店、防具店、旅館，甚至還有酒店、賭場、公會、神殿。想要提升職業到更高等級的話，就一定要去公會；不過只想學些技能的話，就到神殿看看吧！雖然城鎮頗具特色，但是可能是筆者配備不夠好，人物造型與地形地物都有點糊糊的，看起來有點不舒服。

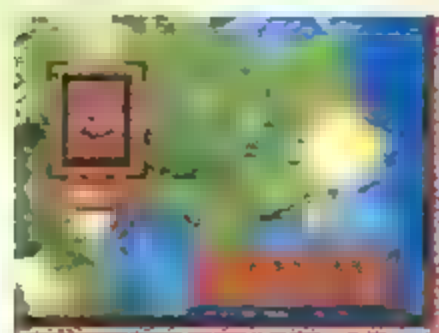
## 遊戲介面以舊相識



九英雄物語融合了角色扮演和戰略遊戲的要素，剛進入遊戲時，筆者就有種似曾相識的感覺，相信常玩美式角色扮演遊戲的玩家一定跟我有同樣的感受。你必須要先設定主角的種族、職業以及基本的屬性，然後才會進入到遊戲畫面。在遊戲中的時間是即時的，而戰鬥則是以半即時的方式進行，當你在城鎮行走，只有在進行戰鬥時，時間還是一直在流動，所以會看到天色從白天轉成黑夜，有時甚至還會下起大雷雨呢！玩家是上帝，擁有視角。也就是看到男主角的後面。來進行戰鬥的，不要以為是「上帝」通行無阻。



## 戰鬥以學失誤多



在進入戰鬥後，玩家必須先決定其它角色出場的位置，然後正式進入戰場中，開始主角等級不高的時候，可是非常肉腳呢！筆者打怪物十次，大概就有7、8次

Miss，如果怪物又等級低的話還好，只要數量稍多一點，打完一局通常就要耗掉10分鐘以上的時間，真的是耗時耗力，讓人失去耐性；另外，在換人攻擊的時候，電腦會以下一個角色為主體自動轉換視角，雖然有幫助玩家的思考，但是有時玩久了真的讓人有點吃不消，沒辦法不幹了。

在法術的設定上，有一點很重要，那就是熟練度的設計。剛開始學會法術時，熟練度低，隨著法術使用次數的增加，熟練度也會跟著增加，而施展的失敗程度相對的也會減低，算是很科學的設計，玩家們可不要因為每每Miss，就放棄訓練法術的機會喔！

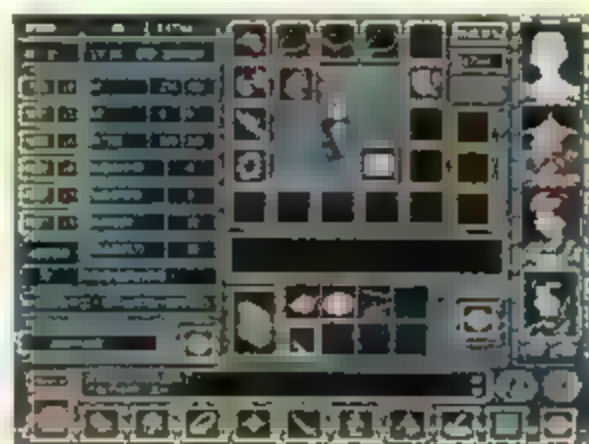
出了城鎮之後，就會有世界大地圖，只要地圖上有出現的點，玩家都可以進入，自由度很高。不過，裡面會有一些故事進行的線索，也時常碰上威力強大的敵人，不過如果順利打敗這些敵人的話，不但可以升等級，也可以獲得一些意想不到的特殊裝備和道具呢！所以要上戰場之前，最好先把自己的裝備檢查一遍，然後再帶些補血的道具在身上比較安全。

## 善用不同職業的技巧

在遊戲中有提到，主角的職業與種族是由玩家自己決定，接下來隨著等級的提升，達到30時，你所玩的角色就可以轉職。在二種職業裡分別又細分三種不同的職等，像是大家最喜歡的魔法師就又分成法師、巫術師、操靈師。對於古老法術的人，可以轉成法師；如果想要召喚、死靈術，操控殭屍去攻擊敵人，那就來練操靈師。如果你像筆者一樣想當「暗黑破壞神2」裡的死靈法師的話，就趕快去練吧！

每個角色身上可以帶18件物品，上從頭部、頸部，一直到腳趾，甚至連手指頭都可以穿戴東西。每一種職業可帶的裝備品各各不同，雖然有點複雜，但是幸好不是數量不是太多。不過筆者覺得有個小問題，就是在武器或防具屬性要買東西時，只能看出物品本身的攻防能力，並沒有註明穿戴在角色身上之後的數值，所以還要來回查看，有些麻煩又費時。

老實說，在這款遊戲還在開發階段時，筆者對它抱著極大的期待，好不容易等到遊戲發售，卻被它超大的需求嚇了一跳！在買回來安裝了之後，發現跟之前的期望有些落差。不過，整體看來，筆者覺得設計上，在介面與職業設定上除了學士的職業，角色還有很大的進步空間，希望下一代的遊戲會將這些問題解決！



## 遊戲護照

GAME PASSPORT



設計公司 安峻科技  
發行公司 智冠科技  
遊戲類型 角色扮演

**操作** 玩過美式RPG的人應該很容易上手

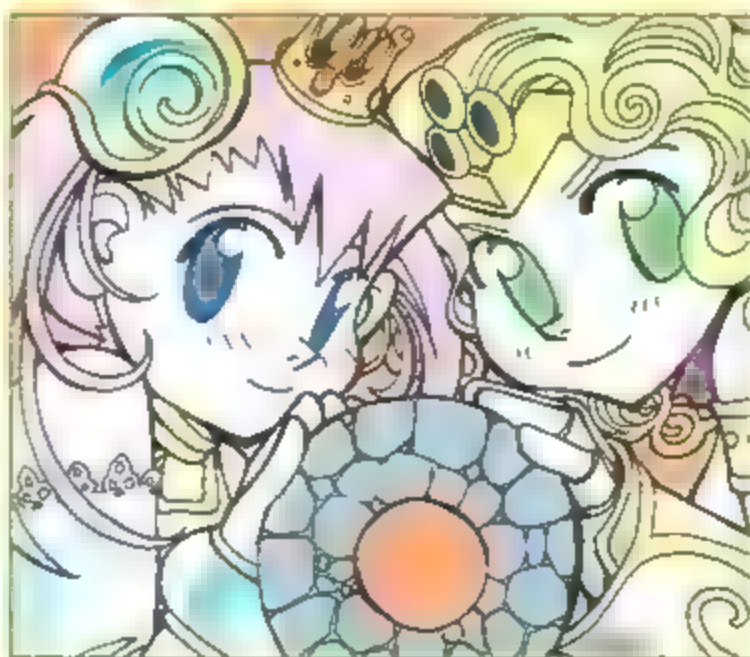
**耐玩度** 想打發時間的話，可以玩玩～

**劇情** 結構完整，故事內容緊湊

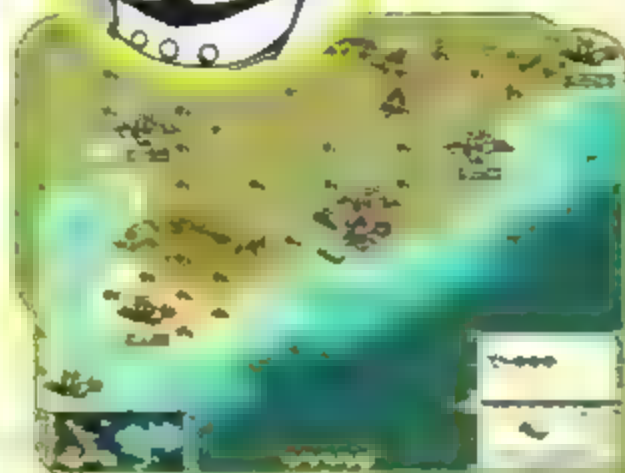
**聲效** 稍嫌單調與不足，如再豐富些會更好

**畫面** 視角變化自由，但戰鬥時有些混亂

總共三張光碟，硬碟空間需求很大。美術設定風格不錯，但是玩了之後會有一些失望







## Civilization III

## 文明帝國 III

每次一提到文明這款遊戲總是會帶給人很多很多的回憶，不論是一代或二代，文明這兩個字所代表的就是夜夜未眠，不分晝夜的建設與征戰。如今，三代夾帶著萬丈光芒再度登場，好吧！這次，就讓我們再度淪陷吧！

## 畫面強化

## 人物加入動作效果

文明三的画面可以說是相當精緻與細膩的，除了地形的變化外，這次最精緻的便是加入的人物動作效果，不論是開墾的工人、奔馳的戰馬、到後期的戰艦、飛機等，你都可以清楚的看到他們在地圖上的每一個動作，如工人揮汗、開墾、戰艦主炮齊射等。在都市內部畫面上



也是精緻不少，玩家可以看到城市中的所有建築初與世界奇觀坐落在相對的地形上，看起來就像真的城

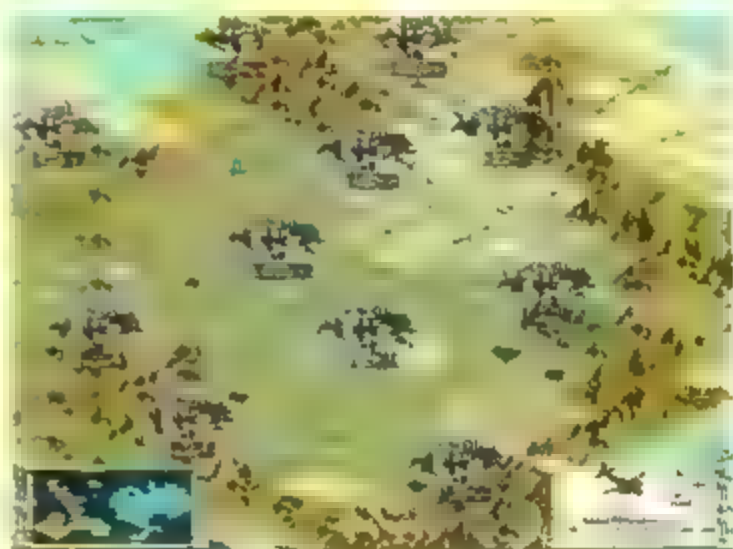
不過，雖然文明三在畫面上大幅的超越了文明二，好像是個諷刺，如果沒有超越的話，那還叫三代嗎！不過在外交畫面的表現方面卻是退步了。想想以前在二代的時候，你還可以看到外交對手3D全身圖，這次三代卻只有半身，而且動作也不多（忽然好懷念二代那個美美的埃及豔后啊！想當年為了可以常常見她，還拼命保護她那脆弱的文明呢！）。還有當年二代在研發完世界奇觀時還會有一段蠻有氣氛的動畫與音樂，而這次三代中卻只有簡單的一張圖就帶過了。



## 玩法與規則變動不大

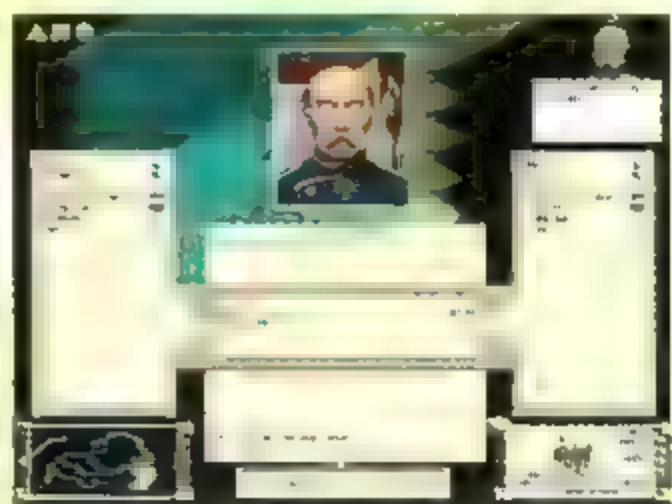
## 老玩家容易上手

文明系列的玩法一向給玩家相當不錯的感覺並且相當耐玩，而這次文明三依舊將其完全的傳承下來，對新手來



說，這款遊戲可是必須要好好的看一下說明書才能夠玩出好成績出來，不過等熟悉規則後，就會不由自主的淪陷進去，一而再二而三的不斷玩下去。而這也正是文明系列的巨大魅力所在。

對文明系列的老玩家來說，這次文明二給人的感覺可以說是再親切不過了。遊戲一拿到手，就又是日以繼夜的建設與征戰。那種感覺彷彿是回到了當年（連F...k的感覺也一模一樣），讓人好親切與熟悉。不過，如果你是抱著想玩新一代文明的想法而去玩此遊戲的話，那只怕你會失望了。其中比較大的差異，就是這次三代在外交上的手腕比較靈活了一些，而且也改良了貿易系統與資源系統，另外在部隊上也加入了所謂長程大砲觀望與空軍地域觀念，以及軍團集結部分。這次三代的遊戲方式與規則與二代幾乎一模一樣，對老玩家來說，只要把說明書中關於二代不同點的那一段看完就可以了。





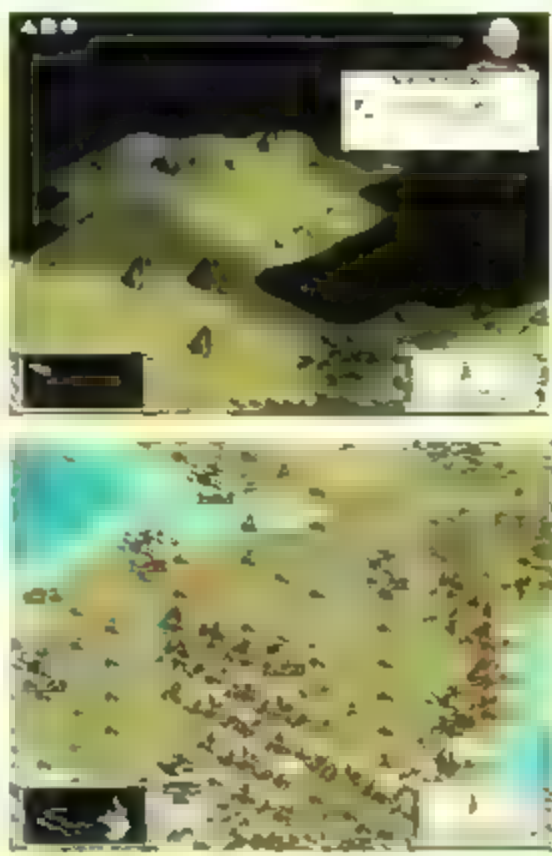
## 加入許多貼心功能

### 讓人不必再苦力建設

三代中，最讓筆者欣賞的便是加入的工人作業系統。在以往二代中，玩家必須辛苦指揮開墾者，一步一腳印的建設國家，而這次，你可以交代工人去幫你完成全國大建設，不論是開墾、開路或是挖礦。只要一個自動指令，他們就會幫你做得好好的。雖然有時候笨了一些，不過試想，全國數十個工人全部自動化在作業，一點都不必

勞費您的控制與憂心，幫你把國土建設得好好的。Oh！那真的是太省事了，總算不用再折磨自己的手腕和骨頭了！

此外，在城市建設方面也提供了群組建設與選擇性的



管理者輔助建設，讓玩家可以一次對城市下達多個建設目標，或者是讓管理者依照您的方針去建設。所以，這次在三代中玩家幾乎只要指揮好部隊跟研發就可以了。



## 作弊既苦

### 繼續打死不支援連線

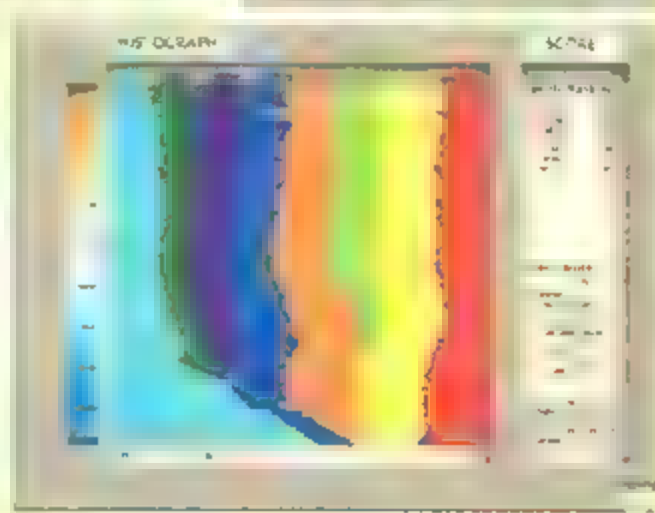
不論是一代或是二代，最讓玩家咬牙切齒的作弊依舊是被完整的保留到第三代了。除了第一級的最簡單模式不說，從第二級的難度開始，電腦就開始其一貫老伎倆了。於是，就開始聽到玩家們的抱怨~~~，「明明我的城比你多又比你大，可是你的文明就是比我高。」、「明明雙方部隊都一模一樣，為什麼你的部隊總是可以K0我。」

此外，這次文明三代依舊是不支援任何連線功能，不知道為什麼，在幾乎沒有人遊戲不支援連線功能的2001年。非常適合多人連線玩的文明三代居然會沒有提供連線功能。

(連文明二代後來都有推出支援網路版，所以筆者相信絕對不是作不出來)，研發公司真是居心叵測。

總而言之，這次的文明三

在整體上可以說是完全延續文明二的架構跟規則，強化畫面後，再加入了一些當年玩家對文明二的建議改良點。最後，筆者忽然想起前一陣子好像有在流行所謂的黃金版遊戲（就是把以前一些經典遊戲拿出來，重新強化畫面後再推出），這次的文明三，或許稱之為文明二黃金版比較適合說。



## 遊戲護照 GAME PASSPORT



設計公司：INFOGRAMES  
發行公司：英寶格  
遊戲類型：模擬策略

**操作** 蠻得心應手的，而且提供很多自動功能。

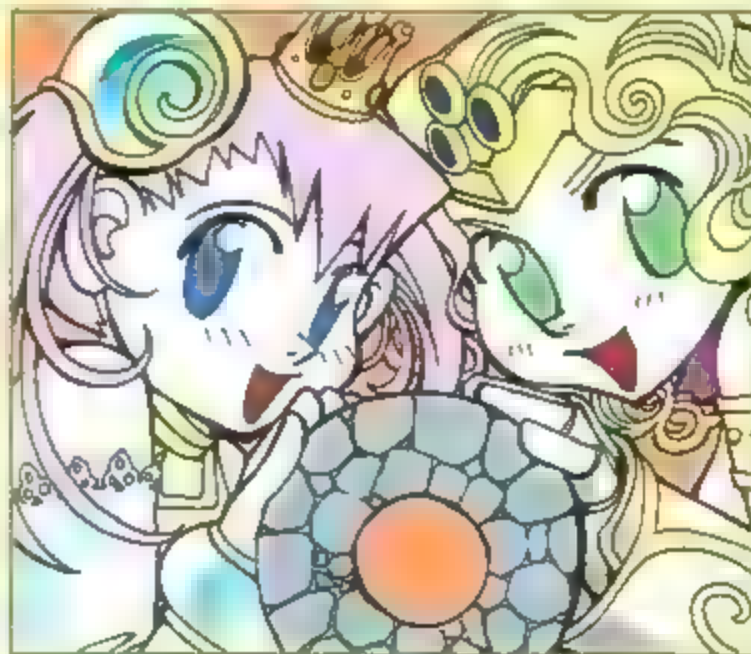
**耐玩度** 超耐玩的遊戲，可以讓您迷上一陣子。

**劇情** 這種模擬遊戲似乎不太需要劇情。

**聲效** 在音樂方面的整體表現上稍微單調。

**畫面** 精緻細膩，而且小人物動作都蠻漂亮

大體上可以說是文明二的超華麗版，在遊戲規則玩法與設定上都與上一代相差不多。







## 百鬼夜宴

繼《中華一番客棧2》後，飛玩又推出了另類餐廳經營遊戲《百鬼夜宴》，遊戲內容以科舉失利的蒲松齡為題材，由於接到一封閻王的請帖，蒲松齡去參加了千年鬼界大典—「百鬼夜宴」，並受閻王委託幫忙調查地府的綁票案件，於是他在鬼界開了間客棧，玩家的經營之路由此開始。

**提**到中國古代的鬼怪小說，首推鼎鼎大名的《聊齋誌異》。聊齋的作者蒲松齡（西元一六四〇年至一七一五年）是出身商人家庭的山東才子，從小便熟中功名，但由於參加科舉考試每次都失敗，所以就留在家鄉教書並完成了這部小說。《聊齋誌異》表面描寫的是怪力亂神，實際上作者是藉著鬼怪世界來反映當時社會的一些弊病現象，並歌頌一些善良的男女情愛。不管如何，我們對它的表面描寫比實際用意更有興趣，講著鬼怪故事，孩子聽得津津有味。



聊齋誌異是清代蒲松齡所著的一部文言短篇小說集，內容多採錄民間傳說，描寫鬼狐花妖，情節曲折，引人入勝。在

遊戲內容以科舉失利的蒲松齡為題材，正當他落魄地醉臥鄉間野店時，在睡夢朦朧中妖氣大盛，竟然目睹一場刀光劍影的人魔大戰，當中除魔怪人遞給蒲松齡一封閻王的請帖，邀請他去參加千年的鬼界大典「百鬼夜宴」。在此時發生了震驚地府的綁票案件，另入受邀的兩位貴賓—食神庖丁與酒神杜康莫名其妙地失蹤了，於是蒲松齡受閻王委託暫時留在地府幫忙調查，事一有了進展且因也是為了討生活，於是開了間客棧，玩家的經營之路由此開始。



與一般策略經營遊戲不同的是，《百鬼夜宴》最後不全是比業績或排名有目標，玩家也可以像金魚池區區釣魚地，去打聽陰間的大惡棍。遊戲的重點則是「家」，蒲松齡的

陪養保鏢的能力，除了決戰時需要之外，另外陪間的治安實在是太差了，幾乎每天都有「夜叉」來偷竊戰利品，這時要保護好要在門口跟牠大打出手。



每當端走一隻夜叉屍體就可以得到不錯的戰利品，光靠接人的收入就十分可觀，相對地，如果你的保鏢不夠力那可就虧大了。玩家特別要避免的就是一開始把客棧佈置得太好，因為情勢得太快引來高等級夜叉，這時要是保鏢的全體數還沒高過90的話，客棧的安全是不太保險的。

因為神怪式的架構沒有什麼特定的拘束，遊戲便以幽默詼諧的方式來做一些設定，像是人物有超級廚師「台灣阿怪」和「隔空抓菜」的蠅蠅女士，在菜單名稱方面有「王八樣子」、「麵黃肌瘦」與「辣手摧花」等讓人看了會大笑的食譜。人才的重要就不用說了，想要靠經營客棧賺大錢的話，就必須要提高客人的滿意度與客棧的靈力值，這時就需要優秀的掌櫃、廚師與店小二的完美組合以及一位強力的保鏢。玩家在開始時應該抓幾個爛電腦餵魚了，在「鬼使神差—鬼力資源中」可以看到一些公家員工，隨著靈力值提高來推進劇情，最強的掌櫃、廚師、小二與保鏢將會陸續登場。





在劇情與人物的安排上，一開始與鬼頭的對話，會影響以後的劇情分支，如果你想要達到羅、情與寧天臣的身留意一下了。除了收集優秀員工，收集特殊的食譜及研發才正是「百鬼夜宴」的樂趣所在，「重新登場的名菜」收入可是大有幫助的。如果你想賺錢賺得有效率，客棧桌椅的擺設也不妨下點功夫，網路上有些玩家在「鬼研」桌陣」的技巧，對於偏好用羅費大去卡住好運的玩家，去卡



奇言錯更找賴大頭，「十八啦」更可以快速地賺取龐大的資本。當你錢多了別吝於買一些寶物來提高員工的能力，繼續強化向上提升的經營樂趣。

遊戲在操作上有一些很方便的設計，像是人物表單、寶物清單玩家可以自由移動捲軸查看，時標在圖形介面駐留會顯示該項文字說明等。基本上只要使用滑鼠點選就可以完成所有的指令，不過由於缺乏熱鍵的定義，操作效率要打點折扣，例如每次夜叉來客棧打架後，操作介面都會縮回去，玩家要用還得重新開啓。在系統功能方面，沒有調整遊戲速度的功能是一項缺失，玩家必須耐著性子地看著每週七天的經營過程，尤其是當客棧的賺錢機制確定後似乎沒有這個必要。在設計上購買食材的介面有點欠佳，玩家需要重複點選「買10個」或「各買10個」，而每次的購買量其實都已經破百了，直接輸入要幾個還比較方便。

遊戲的美工使用中國水墨畫風來作背景，背景音樂也是正宗的中式國樂。在人物方面是可愛逗趣的畫風，每個員工都有一兩句搞笑的自我介绍，最受波仔開源所充感新時獨一無二的無辜表情，在個性的設定上十分圓融。值得一提的是客棧開店時人來人往的生意，廚師忙著切菜，店小二來回忙碌地端菜、收盤，，櫃檯後累得滿頭大汗，加上在門口站崗打架的保鏢，真的是好一張門庭若市的「百鬼夜宴圖」。玩家如果要直接看三種結局動畫，也可以打開光碟直接觀賞結局的動畫檔，另外光碟本身也有贈送桌布的目錄。



必須要提到的是《百鬼夜宴》在程式上有一些瑕疵，玩家一定要去下載飛玩資訊最新版的修正檔，不然可能會發生遊戲中途跳出或是一些事件無法引發的情況。最後，筆者要給這套遊戲下一個結論，它是一套異想天開、超乎想像的另類策略遊戲，圖形風格的成份不一定要合乎常理邏輯，所以玩家不必去死扣細節地花費精力，當然它的樂趣是絕對有的，而輕鬆、快樂、健康與熱鬧的情緒應該才是這套「百鬼夜宴」遊戲想要呈現給我們的。

必須要提到的是《百鬼夜宴》在程式上有一些瑕疵，玩家一定要去下載飛玩資訊最新版的修正檔，不然可能會發生遊戲中途跳出或是一些事件無法引發的情況。最後，筆者要給這套遊戲下一個結論，它是一套異想天開、超乎想像的另類策略遊戲，圖形風格的成份不一定要合乎常理邏輯，所以玩家不必去死扣細節地花費精力，當然它的樂趣是絕對有的，而輕鬆、快樂、健康與熱鬧的情緒應該才是這套「百鬼夜宴」遊戲想要呈現給我們的。



樂趣是絕對有的，而輕鬆、快樂、健康與熱鬧的情緒應該才是這套「百鬼夜宴」遊戲想要呈現給我們的。

## 遊戲護照

GAME PASSPORT



百鬼夜宴

設計公司：飛玩資訊  
發行公司：飛玩資訊  
遊戲類型：策略

**操作** 沒有加速功能，有時候有點沉悶。

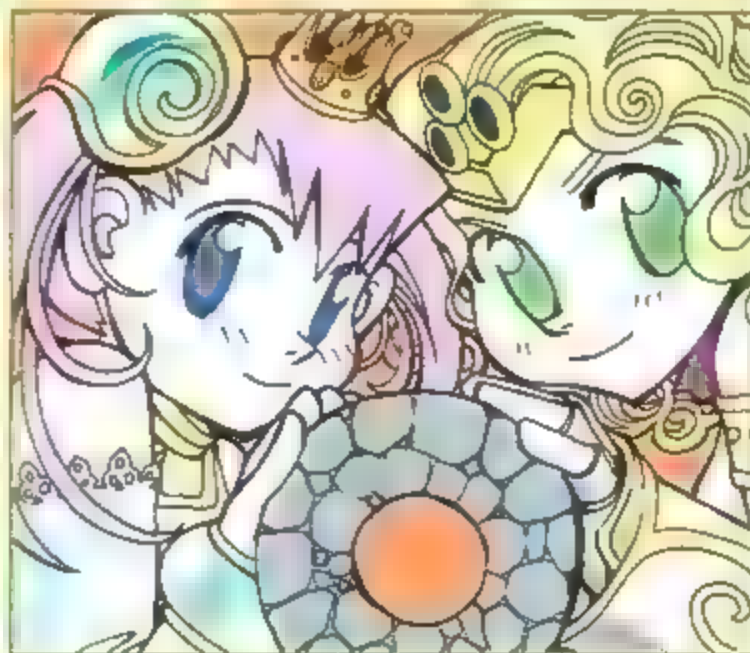
**耐玩度** 如果想要收集全部食譜得多玩一兩次。

**劇情** 幽默的劇情，人物設定很好笑哦！

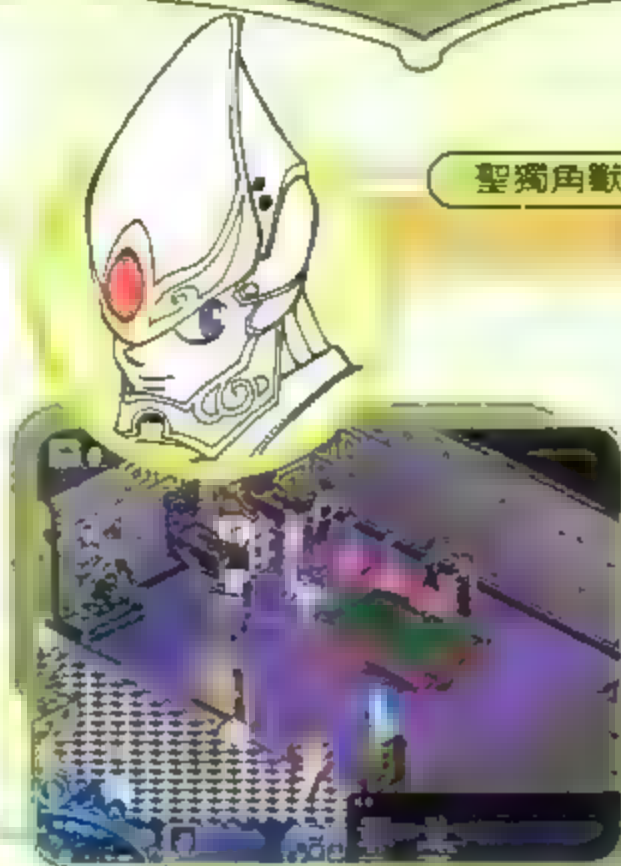
**音效** 中式配樂，頗具特色。

**畫面** Q版造型，逗趣搞笑。

快樂的小品遊戲，娛樂的效果大於經營成份。



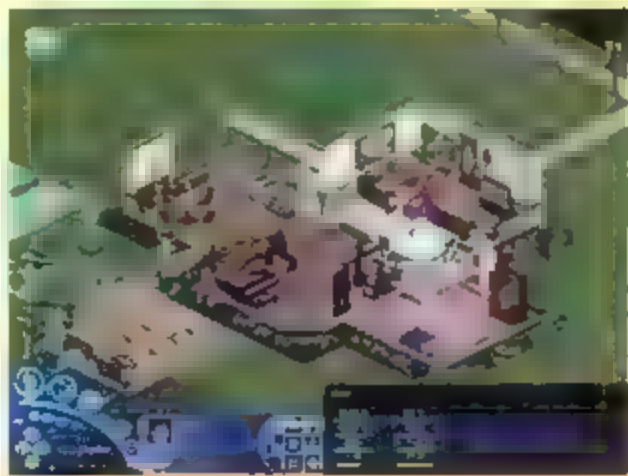




## 模擬市民之非常男女

Maxis以其幽默輕鬆的設計，再為「模擬市民」添上一款新的資料片：「非常男女」，呵呵，可不是像電視節目那樣的牽紅線哦！而是你可以擁有更多的花招來追求你的情人，或是你可以當一個俱樂部的老闆娘或是商店小...等等。沒有錯過任何一片資料片的我，怎麼可以放過「非常男女」呢

**短**短一年內，以至今出了第二片資料片的「模擬市民」系列看來，就知道它的鋒芒及可玩度是未減，每一張資料片都收集了更多的物件之外，也都更精進了遊戲人物的動作、表情和情緒。這一次似乎是為了「模擬市民Online」版的暖身，Maxis讓遊戲裡不僅多了新都市容、公園、商店等地點，玩家還可離開自己家重新到了都市或公園旁與情人或朋友約會，甚至NPC與玩家的互動，在行動及驚喜上也會有不一樣的表現。



▲選定空屋開始改造計畫

◀以完全資料片的元素整修完的屋子

試著完全單純享受新資料片能帶來多少驚喜吧！筆者只安裝主程式和「非常男女」，看看資料片中到底有哪些是新增加的物件。色彩鮮麗的特色不多說，更多戶外的物件，像是園藝造景、路燈、鐵欄和籬笆、木製的長椅、烤肉架、庭園桌椅等。屋內也有新式的花盆架等，適合單身女主人詩意浪漫的裝飾設計和營造氣氛。



◀與朋友之間的互動必須更頻繁

與朋友（NPC）的互動上多了許多指令，有些指令在一開始就使用會導致反效果，這些在之前的遊戲內容想必大家都很清楚，想要好好經營雙方感情的話，就跟現實生活一樣不能操之過急；譬如見面一次而已的對象不管好感度多高，要是下了「親吻」的指令，是一定馬上被討厭的。當然其他更親密的動作或是親手動作就不用說了，當熟悉度到了一定的程度，還會出現對方「碎碎唸」的動作。另外如果自己沒洗澡、衛生不佳，愛人也不願意跟你擁抱哦！

在與NPC的互動上，似乎設定得更加嚴格了，也就是說，當自身角色的數值不夠高時，NPC很容易對主角產生反感，討論的話題上就會顯的格格不入了。不過主角與NPC之間的走位不像以前那樣，遇到死角會僵持在原地，主角或NPC都會自動移開不需再人工操縱，算是終於修正到較完善的地步。



▲可叫喚計程車進城玩樂囉！



「非常男女」中這一次最重要的、新增的都會區中，有公園、娛樂區、餐廳、購物中心、遊樂場、海灘、度假中心等選擇，不同場合會播放不同的音樂，感覺真的是在逛街、購物，或是身處在遊樂場中。想進入都會區卻沒車，電話叫計程車，你可以邀請朋友一起去，或者到了都會區再找人聊天、一起逛街，或是一個人去書店公園享受寧靜的下午。不過玩家要注意自己角色的狀態，譬如體力不夠時盡量不要去都會區，免得主角在跟朋友聊天時發覺氣就.....。逛服裝店時可先試穿，再決定是否購買衣服種類，有分有正式服裝、泳衣、睡衣等，若覺得邀請同伴一起前往，而且兩人的感情不錯，絕對有付錢買衣服還會互相幫忙呢！



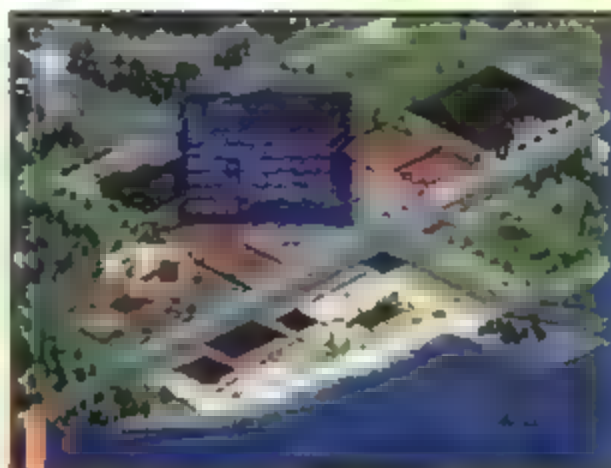
▲還有路邊攤的熱狗小販呢

多娛樂場所  
▶新的都會區中有許



除了逛服裝店這樣好玩的場所，要是想吃點東西，水宮酒店或是餐廳、咖啡廳都可以點餐。餐廳必須排隊點餐再由WAITER帶你到區。吃完之後還可以聊聊天，增進感情，和親密的人可以「依偎」一起。走到公園（還是要坐計程車），可以跟管理員買魚飼料和出租遙控船，在公園的人池內可以釣魚、玩遙控船，魚的爭食動作還有表現出來呢！

這次的AI也要有聰明，當開車的指令置過久，它會自動取消你的要求。朋友跟你出來過久，也會自動與你告別，畢竟人家也有自己的生活啊！還好在新的都會區中進行活動時，電腦會有不定時的教學提醒，讓玩家可以對新的指令和指令更加熟悉，這一點是很貼心的設計。

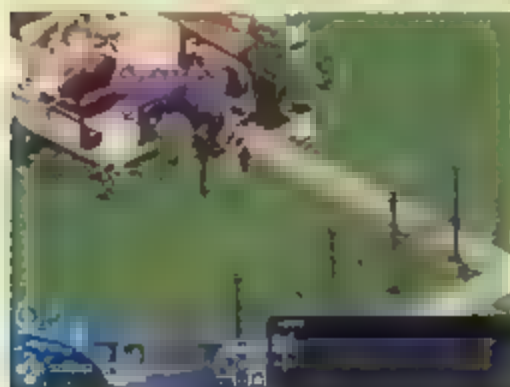


▲點選地區後計程車會帶你前往

整體說來，許多未來線上遊戲要具備的要素，都在「非常男女」的資料片中看到了一些雛型，相信是為了online版在作緩身。只是筆者覺得遺憾的一點，在安裝的過程中其餘的兩片資料片「美麗人生」、「歡樂派對」都無法正常安裝，在windows me系統中執行。但是一安裝完「非常男女」後卻一直無法執行。查到資料片中對系統測試的說明，卻是「windows me無法執行」，雖然說明書上寫著適用於「win 95/98系統」，但在這一年間，也就是win me尚未上市前的兩片資料片卻能在win me下執行，總覺得這樣好像是「非常男女」的程序退步了，不知道是怎麼樣的問題，不過玩家們還是要注意這一點。

那主上相信，在windows me系統中執行。但是一安裝完「非常男女」後卻一直無法執行。查到資料片中對系統測試的說明，卻是「windows me無法執行」，雖然說明書上寫著適用於「win 95/98系統」，但在這一年間，也就是win me尚未上市前的兩片資料片卻能在win me下執行，總覺得這樣好像是「非常男女」的程序退步了，不知道是怎麼樣的問題，不過玩家們還是要注意這一點。

## 遊戲護照 GAME PASSPORT



設計公司 Maxis  
發行公司 EA  
遊戲類型 模擬經營

操作 介面簡單、便利。

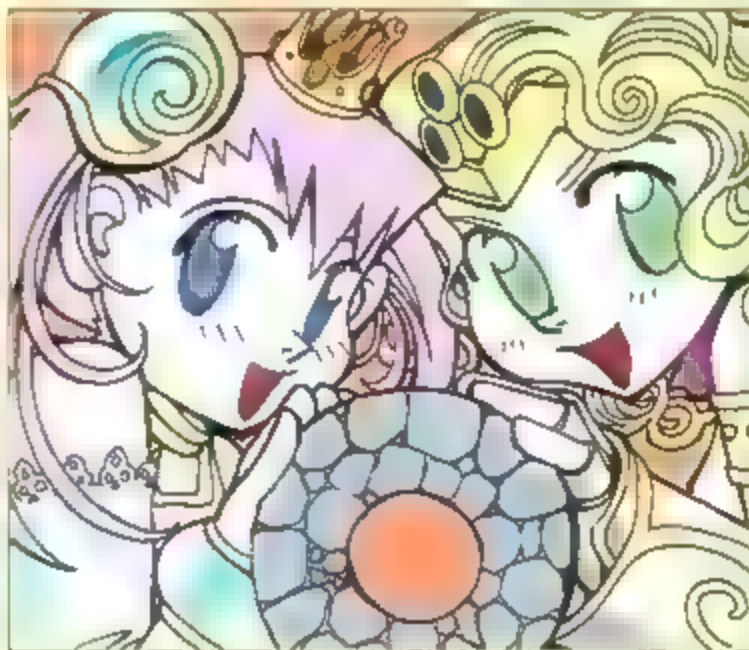
耐玩度 新鮮的話題和物品讓人大開眼界

劇情 看玩家自己怎麼去創造囉！

聲效 可以依喜好選擇不同的音效。

畫面 可以裝飾自己喜歡的裝潢就夠你滿足啦！

永保幻想和創作力的玩家必須要體驗的遊戲。







## 天地劫序傳

北宋初年的西域，距今約一千年前，西夏王李元昊勢力大張，已經據有西域的大部分，而「幽城」的遊戲領域正以西域為背景。更起過一層樓，西至天山南北麓，包圍了阿西走廊、黑龍山、二都河和塔克拉馬干沙漠，這個中西文化的交會處有著廣闊的沙漠和巖峻的高山，以及掩沒在這片廣袤天地間的無數舊城遺跡。

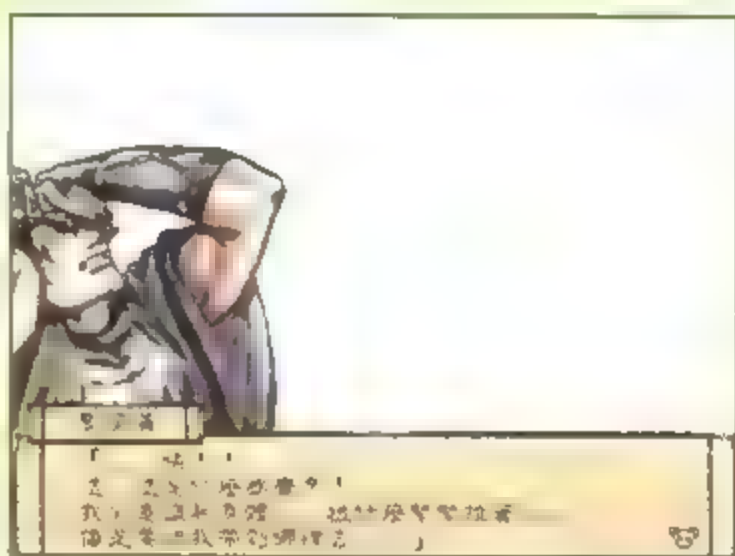
**請**試著想像一下，當您購買了一部轎車以後，汽車銷售商這才「歡迎」您前往全省各大門市去領取輪胎；或者，當您購買了一台新的冷氣機時，經銷商也「歡迎」您前往各大服務站去索取壓縮機；又或者，您必須將顧客回函卡小心的郵寄給手機總廠，然後再巴巴的靜待充電電池的到來…而，如果您發現輪胎竟是漏氣的；壓縮機也有待充填冷媒；手機電池型號也不對…您該怎麼辦呢？



以上三段「抱怨」，在老手仔看來，都是「合理」的！如果換到真實生活中，想必會惹

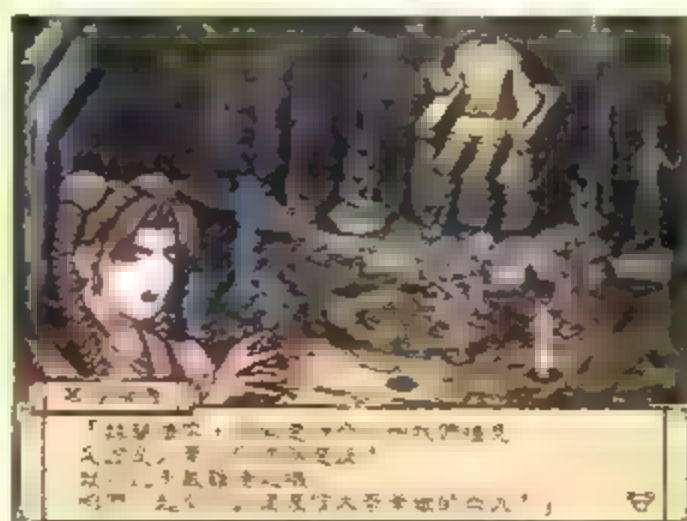
瘋不少人的。但是，它的的確確是發生在二十一世紀初的中華民國在臺灣；只不過，有價產品是「電腦遊戲」，而輪胎、壓縮機、電池等，則換成是遊戲的更新檔、遊戲結局的壓軸劇情等。針對「始作俑者」，提提意見的「為了杜絕盜版」、「為了顧及正版使用者的權益」云云，老手仔不予置評，因為廣大的玩家們自有公斷。但是，如果這樣的論點是合理可被接受的，那麼，知名遊戲廠商以未來可綢繆的計劃一下，等到將來有了下一代以後，為了避免孩子可能被綁架撕票，所以您大可以每天用三國語講牠的一頓就行了…

要在一開頭就搬出如此重話，老手仔也是傷心難過得如喪考妣的。照說，遊戲本身確實有她獨到、笨拙講實之



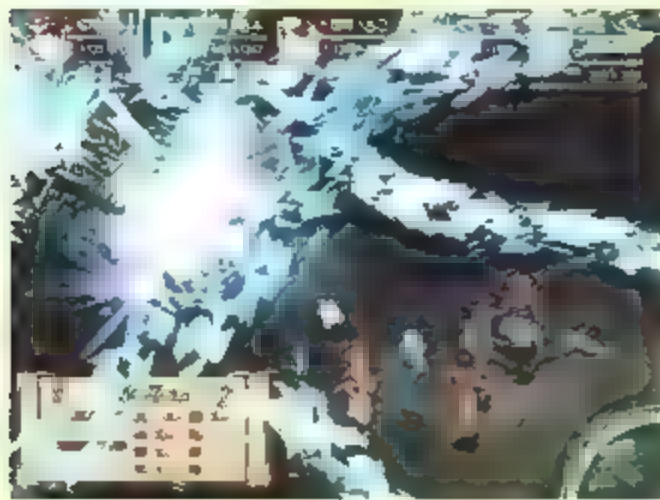
處，但種種諸多狀況外的原因，導致遊戲給人整體性的印象直直骨著。三不五時受來由的跳回桌面、特定地點(龍駒島)的頻頻當機、進度儲存點的設定不當、事件觸發點設定不夠明確等等，在在都教老手仔懷疑，這究竟是出於設計者的「睿智」還是「無知」？角色扮演類型的遊戲，竟然可以讓玩家玩上四、五個小時而無去存檔；然後，再該死的碰上個跳回桌面、當機的意外…等到「以為」遊戲已經莫名其妙的結束時，又震驚的發現原來尚留有一手，您必須另外取得一個「殘酷的重新檔」，然後才能玩出真正的結局…逼得老手仔忙不迭的殷切問候很多無辜的媽媽…

就遊戲論遊戲，這款遊戲在劇情的安排上，確實是有不落俗套的意境。藉由主角前世今生的交叉進行，逐漸浮現一段樓蘭古城墜滅的前因後果；一段橫跨千年的明幽兩界的恩怨，更十足展現出神怪故事的特有韻味。遊戲中的部份角色、事件、場景等，俱是有蹟可考的歷史，足證考據的功夫頗有到家；加以神怪化，則是填加神秘色彩的必然。遊戲劇情的鋪陳緊湊，鮮有拖泥帶水的陋習，在同類



型的本土自製遊戲史上，其規模之大，足可躍居箇中翹楚。





與戰鬥系統有極大關係的「五內攝魂」，成功的提昇了遊戲的耐玩度。圖分為迅、烈、神、魂、魔的五種屬性，其間的分佈、互為消



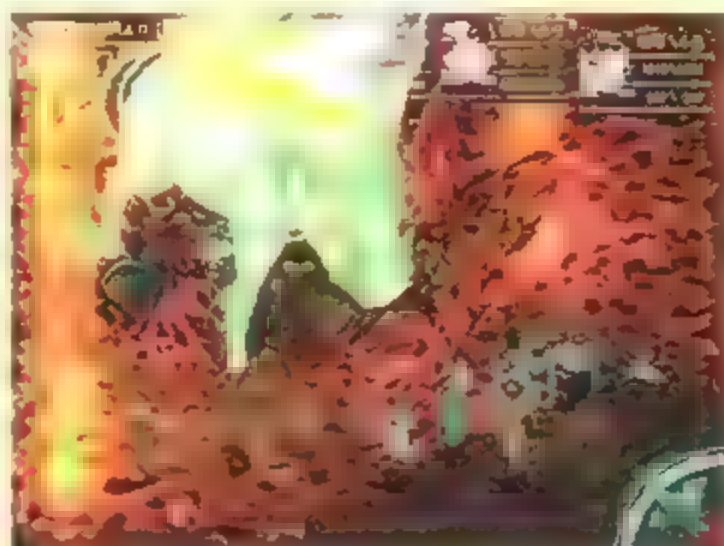
長的結果，都會密切的牽連到角色所能學得的咒法和絕技。雖有極大比例的項目，在角色升到特定的等級即可學得，但若是五內攝配得當，則能跳脫等級的限制，而盡早享受到施展更高級咒術的樂趣。因此，留意五內的調配事宜，也就成了進行遊戲時的一項重要課題。

這款遊戲在物品道具系統方面，也有相當不錯的成績表現，除了各類物品設計繁多，且皆有適度的用處以外，「紫金王鼎」的物品煉化，輔以簡明俐落的介面設計，更是將此系統的功能，發揮得淋漓盡致。遊戲過程中所無法取得的物品、武器裝備等，或是過關解謎所必須的道具，皆可由煉化獲得，使得這項功能在遊戲中的地位益形提昇。

說到遊戲的畫面，老手仔也不必要太力的讚美之下，除了幾位主要角色的大頭圖片，能夠貼切的配合對話系統，而適度的表達出人物的憂鬱哀樂以外，豐富、多樣化的遊戲場景，則更是老手仔的最愛。舉凡大地圖、城鎮、室內等諸多場景，玩家皆可輕易感受到精心打造的美感；尤其是置物架上琳琅滿目、瓶瓶罐罐的擺設，即便是摸不出任何東西，卻往往讓老手仔細品味、流連往返…其真實度很能夠激發「本我」的感性…

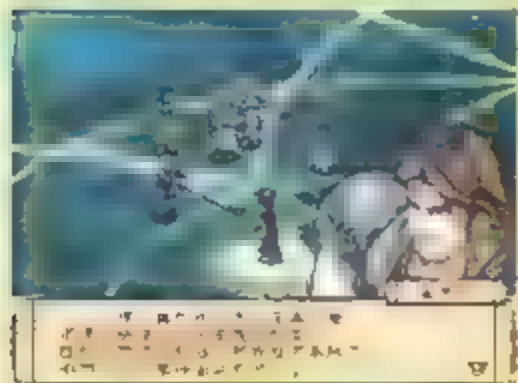
話說遊戲的劇情紮實豐富，但卻也不「」在邏輯上出現了，「」的漏洞，如果不是很用力的玩，恐怕還不容易發現。比如說，夏侯儀等人在盤沙堡遭遇過雲南申以後，在客棧暫避時冷至的自白時，何以沒有句她說一聲才剛剛見過的那一師兄呢？皇甫申可是自己揭穿真實身分的，而且也已知道到大姊在找三師兄的，不是嗎？另如，玩家如果玩出璇機死亡，而借冰璃的軀體還魂的劇情，請注意此時的「冰璃」其實是附著「璇機」的魂；那麼，試問「璇機」又何以能認得在千年以前，曾經由「冰璃」戰過一役的相識呢？此外，到大姊在客棧的那一段告白中，也存在著不少語焉不詳的盲點，例如：「那一年」遇見三師兄以後，她究竟有無再回過天蓬派？如果有，大師兄何以竟怪她離開後全無音訊？如果沒有，那麼到大姊又如何能夠在離開派門「近半年」的時間裡，成了未婚媽媽？！

這款遊戲多數太過認真的後果，有時免不得會吹毛求疵；如此細微的邏輯錯亂，實在也撼動不了遊戲該有的尊榮，老手仔自然不會據以否定遊戲的成績。藉由自身的經驗，老手仔要給予「長」的「視聽」諸位玩家們，如果您對這款遊戲的遊戲畫面、遊戲的類型，幸歡你們好不要輕言嘗試。雖然，對於存檔方式的簡單受限，的確算是較適合能容納「區塊」時間來投入的玩家，除非有更新存檔方式的檔案釋出，否則，您的遊戲進度恐怕都將會沉於白費心機的



## 遊戲護照

### GAME PASSPORT



設計公司 漢堂  
發行公司 智冠科技  
遊戲類型 角色扮演

**操作** 介面簡明俐落，可惜程式穩定度差，大打折扣

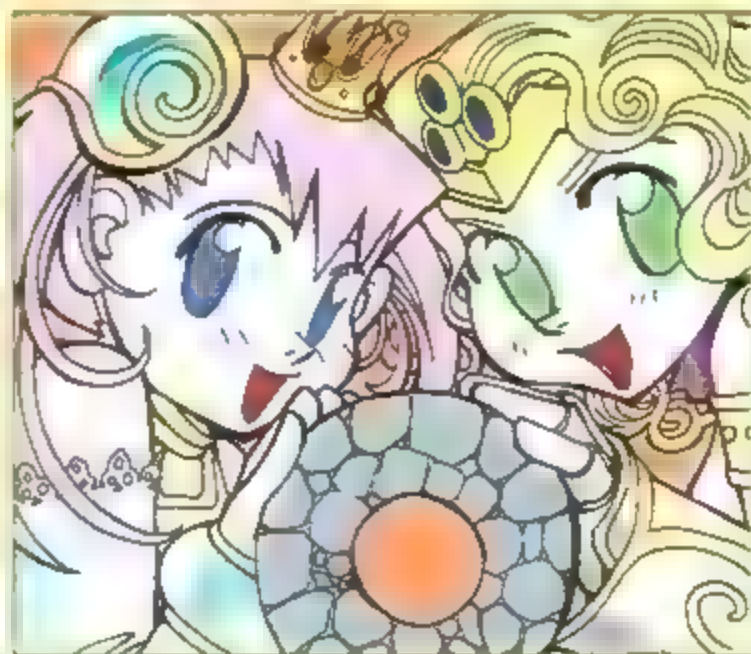
**耐玩度** 遊戲世界規模龐大，內容精彩，值回票價

**劇情** 結構嚴謹，豐富緊湊，創新巨有戲劇張力

**聲效** 背景音樂富古典風，音效表現差強人意

**畫面** 構圖精美，色彩絢麗，色度飽滿，光影效果佳

內涵本質值得推崇，適合對象因故受限，保護手法師值商權



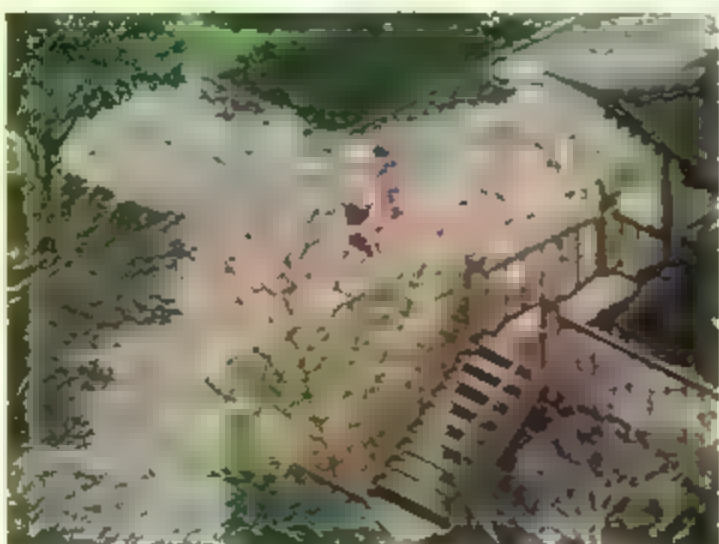


## 尋秦記



「尋秦記」是一款改編知名小說家-黃易所著的同名小說而成的遊戲：內容是敘述項少龍，一個21世紀的中國特種部隊精英，在某一次參與時光機器實驗的過程中，被傳送至戰國時代，憑著豐富的歷史知識和新穎的現代觀點，在詭譎多變的亂世中找出秦始皇，並成就歷史的過程。

在畫面方面，遊戲中最讓人滿意的就是以3D繪製而成的場景了，姑且不論它的建築細節是否有參考古籍，但雕樑畫棟的精緻質感，卻是目前國產遊戲中少見的，相當令人滿意。可惜這樣的感動也不會維持多久，不知是否為了呈現「數大便是美」的視覺景觀，光是趙國皇宮，不但複雜程度和一般迷宮有得比，還大到會走斷腿的地步；每一



次要尋找他，某某人都得花上許多的時間，如果剛好是從國家堡前走皇宮，那麼光是再角留在那裡點，都會讓人厭煩到有股玩不下去的衝動。



此外，令人意外的是，場景如此精緻，生物卻3D模型全讓人看見直冒冷汗，不知該說些什麼好，老虎體型比人大上許多，只要威儀兼具，我們可以將牠稱作是虎王；但如果牠的腿很短，身體很長，那麼牠會變的像什麼呢？答案就是披著虎皮的臘腸狗，筆者只能很遺憾的說，真的是印證了某句古語：『畫虎不成反類犬』。

至於養眼的CG圖片，則可以說是讓人最期待的部分之一，雖說什麼都沒露，但畫面的呈現始終遊走在尺愛邊緣，格外引人遐思。事實上，這樣的做法也引起網友們廣泛的討論，「尋秦記」到底是否為H game？依筆者之見，將「尋秦記」比擬H game似乎太過嚴重，原著中本來就對項少龍的艷遇多所描述，製作小組只是將此特色放大處理，若以平常心看之，當作是對選員的獎品之一。雖然大多為淫情題，或許可以在遊戲中獲得更多的樂趣。

在劇情方面，個人認為是所有評比項目中最糟糕的一項，遊戲內容只能以索然無味來形容。主線劇情不但被改編得七零八落、不知所云，劇情的鋪陳似乎也只為勉強的可以將所有養眼的CG圖片擺放上來而串在一起；更糟糕的是，遊戲中的城鎮大得離譜，卻完全沒有所謂的支線劇情隱藏其中，因此大半時間幾乎都耗在「純走路」上面。

此外，所有的NPC若不是賣東西的商人（不知道是不是景氣不好，攤販多得離譜，賣的東西也差不多），說的話都毫無意義，「有沒有人說你很色？」、「你可以在靠近一點」、「要不要去投軍阿？現在當兵很好哦！」，試問這樣的路人甲、乙、丙的設計概念何在？為了讓街道看起來熱鬧一點嗎？即使不讓NPC說戰國時代的情況，至少也該用心設計一些特別的對話。RPG精髓蕩然無存的地步，幾乎只要將「純走路」的部分拿掉，這款遊戲就可以直接稱為RSL。



此外，所有的NPC若不是賣東西的商人（不知道是不是景氣不好，攤販多得離譜，賣的東西也差不多），說的話都毫無意義，「有沒有人說你很色？」、「你可以在靠近一點」、「要不要去投軍阿？現在當兵很好哦！」，試問這樣的路人甲、乙、丙的設計概念何在？為了讓街道看起來熱鬧一點嗎？即使不讓NPC說戰國時代的情況，至少也該用心設計一些特別的對話。RPG精髓蕩然無存的地步，幾乎只要將「純走路」的部分拿掉，這款遊戲就可以直接稱為RSL。





再者，遊戲中的結局也是一絕，打完最後頭目—田單之後，筆者才愕然的發現自己居然已經破關了，錯愕的感覺遠大於喜悅，劇情可以說短得可以。原著中距離遊戲最後之處，仍有非常大一段的劇情尚未交代，包括誅殺呂不韋、秦始皇的追殺等等，再加上最後的破關動畫雖然留有伏筆，因此「尋秦記」製作續集的可能性相當高，但結局做得太過簡單且毫無張力，誰會期待續集？總而言之，這樣的結束根本毫無說服力，更沒有福利，破不破關坦白說根本一點關係也沒有，也讓筆者小小的後悔了一下，為了破關所犧牲的黃金睡眠。



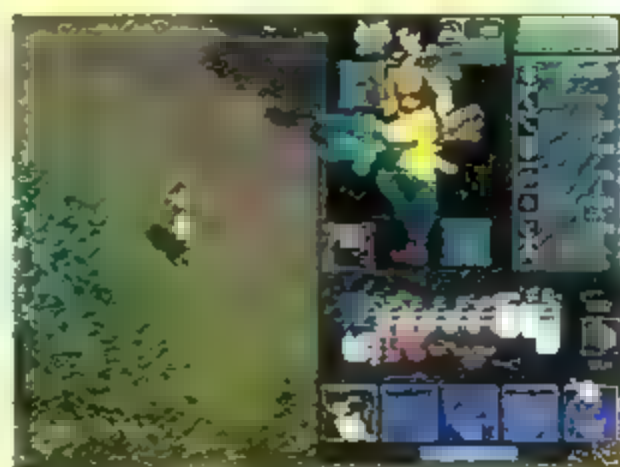
另外，筆者在遊戲的平衡度方面也頗有微詞，有的小嘍囉強得不像話，三兩下就可以把主角打得半死；有的魔王級角色

（最慘的是田單）

是其一）卻非常“肉腳”，毫無挑戰性可言，非常讓人失望。而遊戲中的升級設計也令人百思不得其解，儘管級數相同，但數場戰鬥下來，隊友可以連升好幾級，頂少龍卻還在原地踏步，經驗值的計算方式似乎因人而異，沒有一定的準則；再者，武器的設計與鍛鍊，明顯的厚此薄彼，只有主角的武器可以台鍊，其他人只能使用一般購買或是寶箱中的兵器，與頂少龍的強弱之別，立見高下；因此一上戰場，隊友幾乎只能當作肉墊使用，對於戰鬥，並沒有實質的幫助。此外，人物的招式等級也形同虛設，非常難升級，升級後的效果也不如預期，因此絕對不建議玩家苦練招式。

在操控性方面，雖說整體還算容易上手，但遊戲介面和數年前推出的「鹿鼎記」如出一轍，乍看之下似乎只是換了故事版本的遊戲而已，表現平平。

據筆者查証之後，原來是由相同的製作人員所做，雖說好的遊戲引擎難覓，能用即當用



之，但以遊戲的新鮮感而言，做法略嫌保守，也讓人懷疑製作小組的誠意。至於音樂音效的表現，只能以中規中矩來形容，該有的音效都有，背景音樂也會隨著場景的更動而有不同的呈現，變化雖不算豐富，但營造出來的氣氛仍能和遊戲互相輝映，還算得體。

整體而言，「尋秦記」表現並不如筆者預期，空有黃易大師的號召力，遊戲內容卻相當貧乏；或許在程式及美術方面的表現還算可以，但是一款耐玩的RPG遊戲，最重要的便是豐富、引人入勝的劇情，可惜對於「尋秦記」而言，這正是遊戲中最欠缺的部分，看來國產遊戲是得多多加油了。

## 遊戲護照 GAME PASSPORT



設計公司：智冠科技  
發行公司：智冠科技  
遊戲類型：角色扮演

**操作** 中規中矩，可惜不是原創。

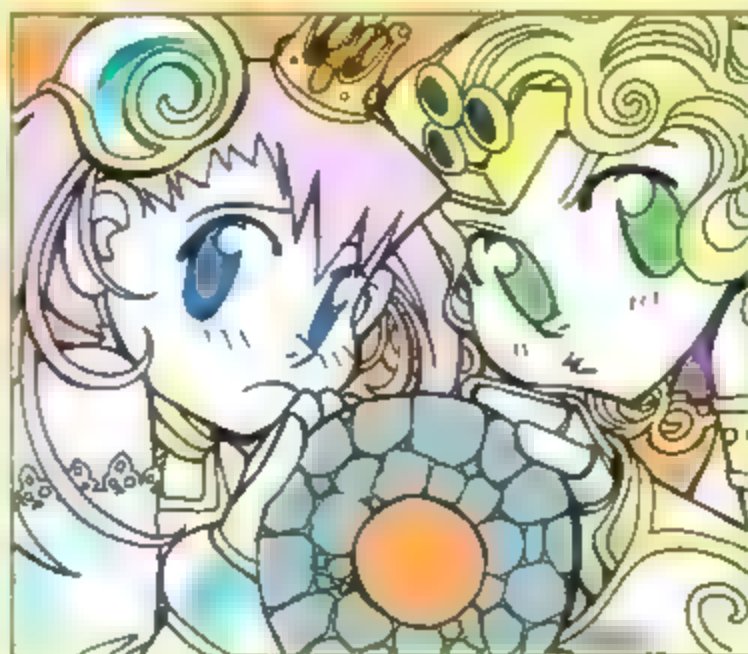
**耐玩度** 主線劇情短，又無支線劇情，耐玩度幾乎等於零。

**劇情** 劇情薄弱，結局草率。

**音效** 恰如其分，並未特別突出。

**畫面** 場景精緻細膩，CG圖片相當養眼。

即使和國產遊戲相比，「尋秦記」的整體表現仍敬陪末座，追根究底，都是劇情惹的禍。



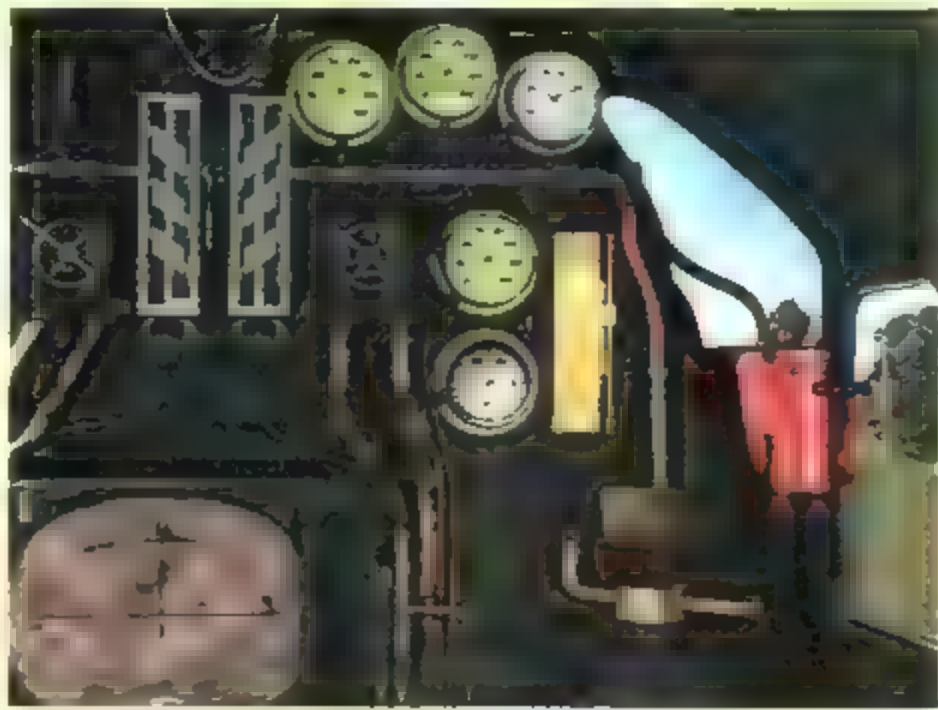




## 模擬列車 Train Simulator

微軟的「模擬飛行」系列，成功地打造出民間模擬飛行的帝國，而最近以模擬各式火車為賣點的「模擬列車」(Train Simulator) 系列，亦獲得了國內外廣大鐵道迷的迴響，這款繼承了微軟模擬系列精神的火車遊戲，究竟有著什麼樣與眾不同的魅力呢？

在許多人的心中，對火車有種難以解釋的微妙情感，在車廂的前半段，承載著人們的無法回頭的過去，剩下的後半段，則將人們載往一個新的未來。當火車從起點駛向終點時，我們的回憶也一點一點的堆積了上來。標榜著自由與樂趣的「模擬列車」(以下簡稱MSTS)，其實已經不太算是純正的遊戲了，它甚至還是還難以下手，以致於老版遊戲的銷區之一——美國、日本、天候的變化、季節、地形等等物理因素，在MSTS中都有詳盡的表現，而遊戲中極大的繁瑣，也讓人覺得模擬遊戲之冠，從最簡單使用的車頭、車身、車廂、燃料、到鐵道的釋放、甚至是最簡單人車的補充煤炭、更換機油等，需要細細的熟讀說明書，甚至於整個遊戲，MSTS的上手門檻比起一般遊戲來高許多，雖然遊戲有簡單駕駛模式的設定，但若要體會到MSTS的箇中真趣，則必先「拜讀」厚達九十多頁的中文手冊。另外，在遊戲中也是不可忽視的，如人車的轉車點、反向行駛、各站點的停車距離等，最好能了然於胸，才更能作通暢的列車長。



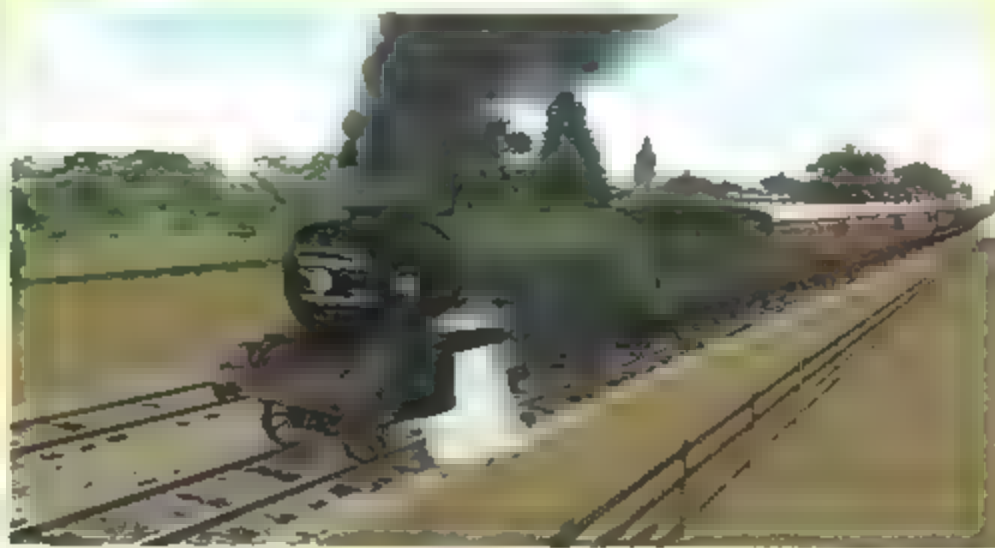
MSTS

共提供了柴  
油、柴由、  
電力三種類  
型，共十一  
種不同型號  
的人車，這  
些人車從日  
本、美國、



1000 SE、行駛於日本伊三郎、新干線的柴油視元，由NH431、全東支特快車（也是許多鐵道迷的寵愛，而斯壯夫系列380無不罕見。電力人車由於是較晚出現的類型，許多複雜的技術都得以應用於此種車輛，所以算得上是最新型的類型，新手可以在電力型人車上手。蒸汽人車則起著最基礎的作用，但也富有挑戰性，玩家除了要時時注意煤炭的量、還要注意蒸汽壓力、風量、爬坡時還得自己放緩速度，以節省煤炭，使列車不至於脫軌。遊戲中可供行駛的路線共有十條，每一條路線從起點到終點得花上將兩個多小時，但由於路線不多，在MSTS並沒有特殊手冊的設計，所以對一般玩家來說，耐玩性不高。

MSTS的畫面表現相當優秀，不管是各種、車頭的造型細節，甚至於風景、甚至是最細節中的設定都相當逼真，如果玩家想作作客，那也沒問題，你可以進入後方的乘客車廂，悠閒的欣賞窗外的風景。在東京特快車中，你甚至可以進入豪華的餐車車廂，一邊聽著慵懶的爵士樂，一邊看著窗外無垠的田園風景。







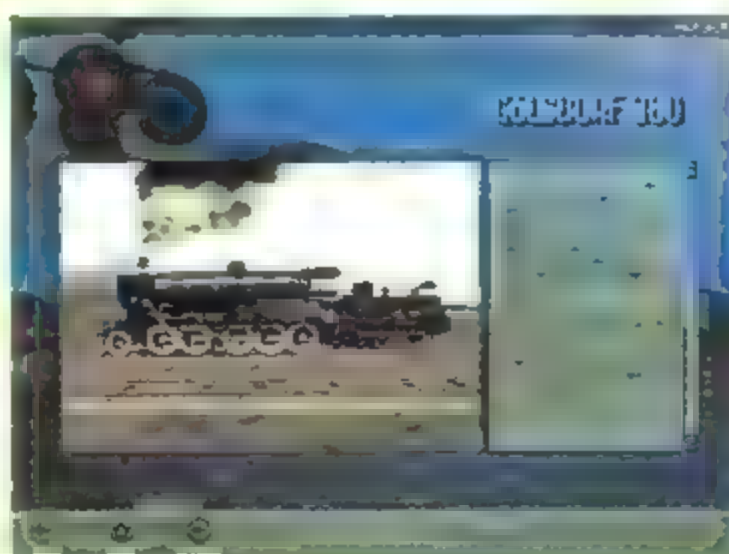
在「駕駛列車」模式中，玩家可以自由地設定季節、天氣、發車時間等，所以想體驗初春早晨橫越歐洲的自在感，或是大雪紛飛的夜裡孤獨地奔馳在日本鄉間，在MSTS裡都是不再是難事了。嗯，說不是難事，其實有點誇張，因為MSTS是個超硬體的遊戲，想體驗駕駛列車的快感，你的配備得有1G以上的處理器，一張像樣的3D顯示卡，還有超過1.5G的硬碟空間才成，所謂一分付出一分收穫，微軟果然名不虛傳啊！

不可諱言的，MSTS是目前市面上擬真度最高的火車模擬遊戲，但遊戲中仍有不少的缺憾，除了上述上手不易、硬體要求高、跑道過少等問題外，其中筆者覺得最大的遺憾，就是太孤獨了，因為這個遊戲從頭到尾是看不到人的，舉凡所有的車廂、車站、甚至是沿途的風景，你都看不到任何人影，坐在空蕩蕩的車廂中看著窗外，有時真會有「念天地悠悠，獨怆然淚下」的孤獨感。另外MSTS仍偶有當機的情形，筆者甚至曾經連開到後面車廂脫軌了，卻仍能繼續行駛，而且本遊戲還是會自動判定駕駛失敗，無法繼續遊戲的。

如「模擬飛行」系列，MSTS也聚集了不少死忠的鐵道迷，由於MSTS開發了模組與地圖的製作程式，許多國外的鐵道迷自製了不少非官方的列車、路線模組，有興趣的玩家可連上官方網站一探究竟，這些非官方的外掛模組水準不一，有些甚至還要付費才能取得，但確實替MSTS延長了遊戲的壽命，最近國內的鐵道迷甚至有製作台鐵的計畫，在此可預祝他們能順利製作完成，以造福同好的玩家。



入手，在眾多模擬學子的分析中，是男性、陽剛、進取的象徵。在一開始接觸「遊戲」時，筆者有著很深的挫折感，比起日式的「電車！GO」系列，MSTS真的是太難了，但「千里始於足下」，本著火車精神，筆者仍屢敗屢戰，之後才漸漸能體會出MSTS的箇中奧妙，當你能輕鬆的駕駛著各式火車，穿過重重的原野、鄉間，那種成就感是其他遊戲所無法比擬的，因此筆者將這款遊戲，推薦給對於火車



懷有憧憬，且自認有恆心毅力能駕駛火車的硬派鐵道迷們，至於想得到簡單樂趣的玩家，那麼「電車！GO」會是比較實際的選擇。

## 遊戲護照 GAME PASSPORT



**模擬列車**  
設計公司：Microsoft  
發行公司：Microsoft  
遊戲類型：策略模擬

**操作** 熱鍵滿佈鍵盤，欲上手須有恆心

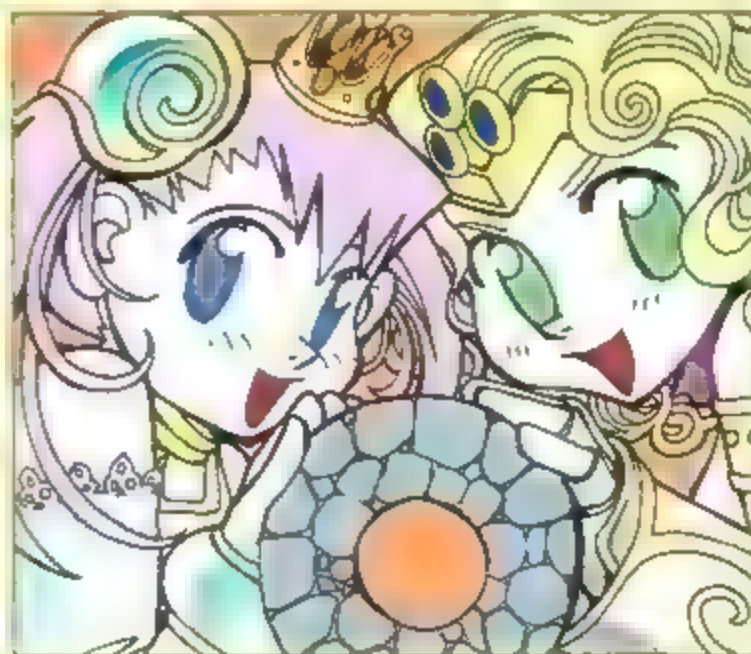
**耐玩度** 路線不多，且無特殊事件，耐玩度稍低

**劇情** 無

**音效** 遊戲沒有背景音樂，但音效尚稱豐富

**畫面** 若顯示卡支援反鋸齒，畫面更是美得不忍吐詞

近年少見的擬真系火車模擬遊戲，燈光美、氣氛佳，環境好，硬派鐵道迷必玩！上手門檻高，一般玩家請先選擇簡易模式。







聖獨角獸騎士團

三月廿七 - 老手

E-MAIL信箱 alex.sheu@msa.hinet.net

## 鏡子戰爭

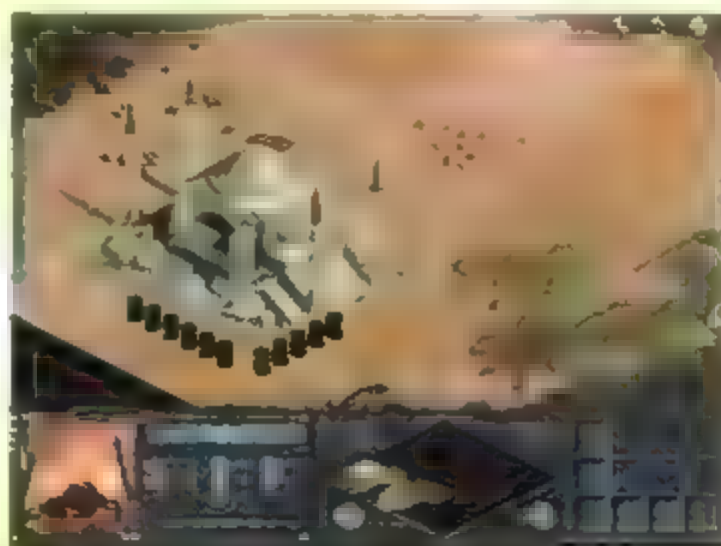
「鏡子戰爭」這個讓韓國人愛不釋手的即時戰略遊戲，不知吸引了多少韓國玩家的心。無論男女，對這款遊戲俱都情有獨鍾，也連帶的使得韓國近年來所發展的即時戰略遊戲，多少都帶著點星海影子。所幸高麗諸公提早體認到了這一點，故而開始力求改變，而到底改變多少，則有待玩家們來評定。——老手

遊戲名為「鏡子戰爭」，內容是描述在「高麗戰爭」魔法大陸上，所發生的三大派勢力之間大規模戰爭。三派之中有兩派居然都是為了統治全大陸的惡人團體，而玩家一開始只能選擇扮演名為惡靈軍的邪惡勢力。雖然在遊戲程序上，實是有別於其他遊戲的一個開頭。遊戲雖名為「鏡子戰爭」，但玩家卻得直到遊戲中、後期，才能發現這面鏡子的存在，誠然是吊足了玩家們胃口。看來，韓國人編故事的功力，似乎又更上了一層樓了。

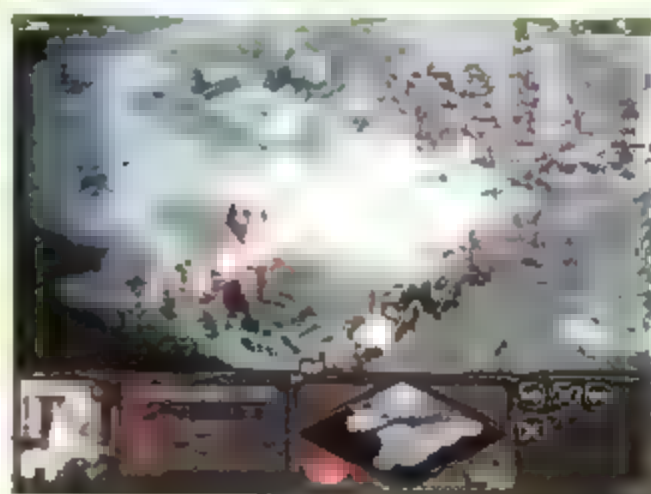


遊戲的美術造詣，表現出韓國遊戲的美術功力，是遊戲封面上的人物就能窺出一斑。遊戲裡的各個場景也都是極盡豪華之能事，即如中世紀的城堡以及教堂等，無不完整的呈現出考究的功夫。乃至於天氣的變化，也做得相當貼近真實；但可惜的是，遊戲中的諸般設定，並不會受到氣候變化的影響，使得天氣的變化，充其量只淪為華麗的綴飾而已。

遊戲的類型既標榜為即時戰略，老手仔初時以為不過是一款大同小異的即時戰略遊戲罷了，但萬沒料到遊戲經營的方式，竟讓身經百戰、閱GAME無數的士官長嚇了一跳，差點就兩腿一蹬，駕鶴西歸去也！就記憶所及，以往不論是「世紀」、「星海」、或是「紅色警戒」系列，無不講究建築物的建造，但此遊戲卻完全捨棄了這個概念，而且在遊戲中並無「村長」這種生產單位的存在，而取而代之的是地圖中原就存在的固定建築物，玩家需要將兵馬進駐其中，達成佔領的動作。待佔領完成後，玩家便可收集此建築物中的資源。但是，每座建築物裡的資源有限，當資源都採取殆盡之後，玩家就必須尋找新的建築物來佔領，否則就得用現有的兵力去進行攻守的任務了。



這個頗有新穎的遊戲進行方式，在老手仔看來，也是給它有利也有弊的。有限的資源分配，確是提高了遊戲的戰略性質，也可以防止敵方的無限兵力攻擊，但玩家必須花更多時間去思考戰略的運用。相對的，由於此一遊戲方式的影響，使得遊戲似乎只變成單純的殲兵進取跟防守而已，時間一長，玩家們很容易感到厭煩，耐玩度也就跟著大幅下降許多。遊戲中最高扼殺玩家的，當屬採用了類似「星海」系列的單位特色，玩家勢必得預先了解各單位的特殊能力才行。以往玩類似的遊戲常用的大軍壓境，在此遊戲中已不再適用，且往往都是百人去而無人還；因此，一場戰役少則花上60分，多則3到4小時也是常事。如此費時的戰鬥，即便玩家擁有多大的雄心壯志，只恐怕也都將因時間而消耗殆盡的。

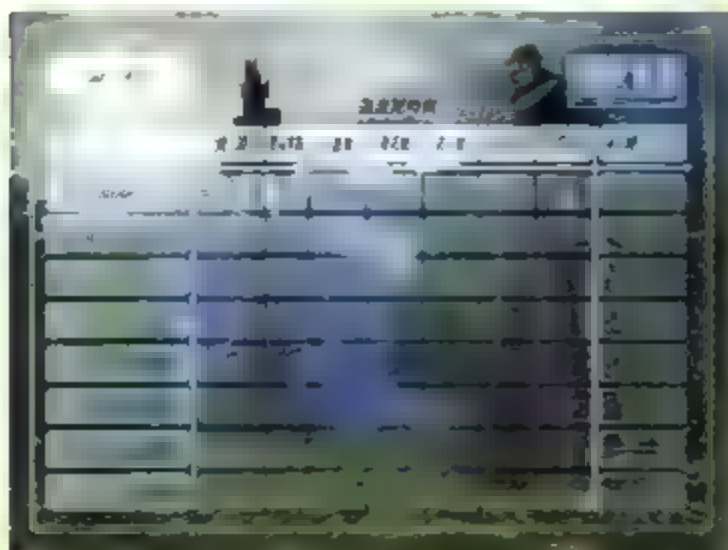


但凡玩過即時戰略的老玩家都知道，要成為高手的必經之路，就是快速鍵的運用了，要是不會使用快速鍵，即使再有再好的戰略還是會輸人一截的。此遊戲當然也沒忽略了快速鍵的設計，雖說大部分的快速鍵，比諸其他遊戲都是大同小異，但由於這款遊戲是如「星海」系列一般，確有三個截然不同的陣營，所生產的單位也有所差異，故而使得遊戲附有二套不同的快速鍵，足資分別對應不同的陣營，玩將起來確實十分利便。因此，玩家若想要精通三種不同陣營的



攻防方式，勢必要花上相當長的時間。但不知，遊戲設計者的初衷，是否想藉此來增加遊戲的耐玩度呢？更言之，太過於繁雜的快速鍵操控，自當也是扼殺「玩心」的因素之一。





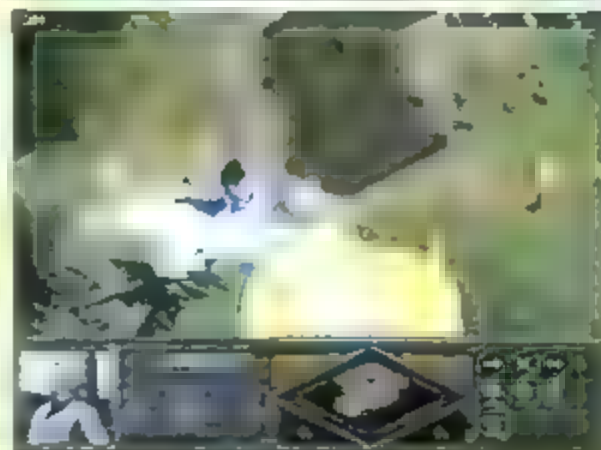
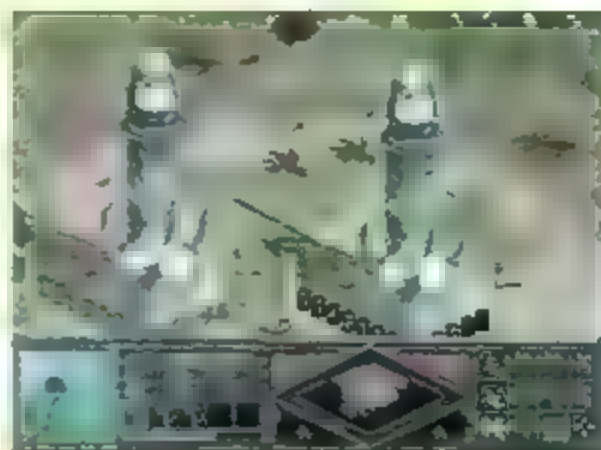
而製作公司為了讓此一遊戲與大名鼎鼎的星島作區別，也下了不少的苦功之處，最明顯的就是資源的種類了

，在以往的遊戲中，無論是哪一方陣營，所需要的資源都相同，而在此遊戲中根據不同的陣營，所需要的資源也不同，舉例來說，登陸軍只需要三民型資源，而軍艦、手則是需要金錢及珠寶，這個改變使得以往衆家同擁一個資源的情況已不復出現，可說是相當另類的遊戲方法，這也可說是韓國人的另一項創意吧！

同樣的，這款由韓國製作的遊戲，既在臺發行上市，自然得改以「台灣國語」款待本地的玩家。嚴格說來，這款遊戲在劇情交代與對話系統的翻譯上，大致上是沒有問題的；而韓國式的笑點，大概也能為此間的玩家接受。只不過，既然在文字的翻譯上都沒有什麼大問題，卻為何獨獨在遊戲的控制列上，看到的都是「原汁不動」清一色的英文呢？且所有生產的單位、指令也都是英文，而按鍵上所顯示的英文名稱，卻又總是和代表快速鍵的英文字體，活像麥芽糖般的糾纏不清。老芋仔早對麥芽糖已不感興趣，是以總有翻譯翻一半、虎頭蛇尾的感覺。



這款遊戲，該算是在這一反遊戲類中，相當罕見獨特的一支奇兵。它算是偏重於仁軍與登陸的遊戲。對於喜歡動動腦的玩家，大可一試。為了「達成」本心這一大目標所成之盛舉，也為了國際性的和平不景氣、大貴族的理想、在對面的社後腿、台前人愛「正」起來，等等「責任都在別人」的因果起見，老芋仔要一改往常評分較為寬鬆的語言。即日起，但凡老芋仔所評的遊戲，將以「從嚴審議」的標準進行，想要達到這類「極品」章可是難上加難了。

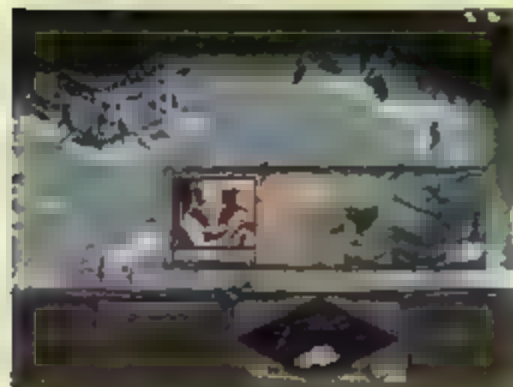


愛護軍民一家的玩家們，請改變一下習慣，萬勿拿去與「左鄰右舍」的遊戲評比做同等較量才好。



## 遊戲護照

GAME PASSPORT



親子戰爭

設計公司：L&K  
發行公司：華義國際  
遊戲類型：即時戰略

**操作** 複雜有餘，實用不足。

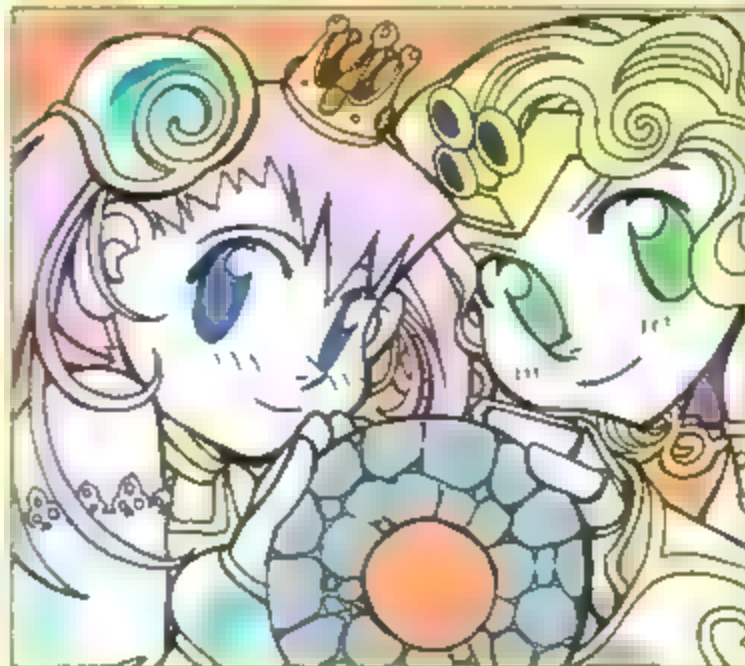
**耐玩度** 超高難度，考驗玩家。

**劇情** 原創劇情，引人入勝。

**音效** 平淡無奇，容易忽略。

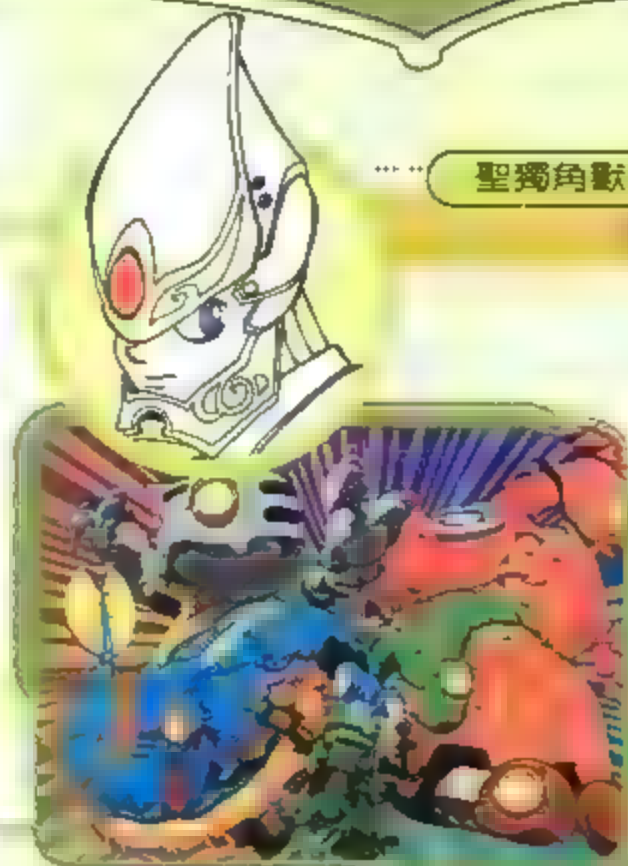
**畫面** 氣勢磅礴，別出心裁。

創新有趣，值得一試。





# 櫻花大戰2



在戀愛戰鬥遊戲中，「櫻花大戰」系列絕對是經典之作。隨著一代中文化的大受歡迎，櫻花大戰二代不久後也立刻中文化，改版公司甚至邀請遊戲製作人廣井王子與女主角聲優橫山佐智小姐來台舉辦簽名首賣會，也讓這股櫻花風潮達到最高點。

此代的操作方式與一代相類似，不過在事件選項方式上多了不少變化，除了原來有時限選擇方式的基本選法之外，本代又新增了時機LIPS，也就是其中的某些選項在時間過半時會有變化，有時是時間過半出現，有時則過半改變，甚至有些時間過半會消失，這下可讓玩家更加手忙腳亂了。另外雙LIPS的設計也是一種新的選項方式，除了平常的時限選擇之外，在視窗外還有另一

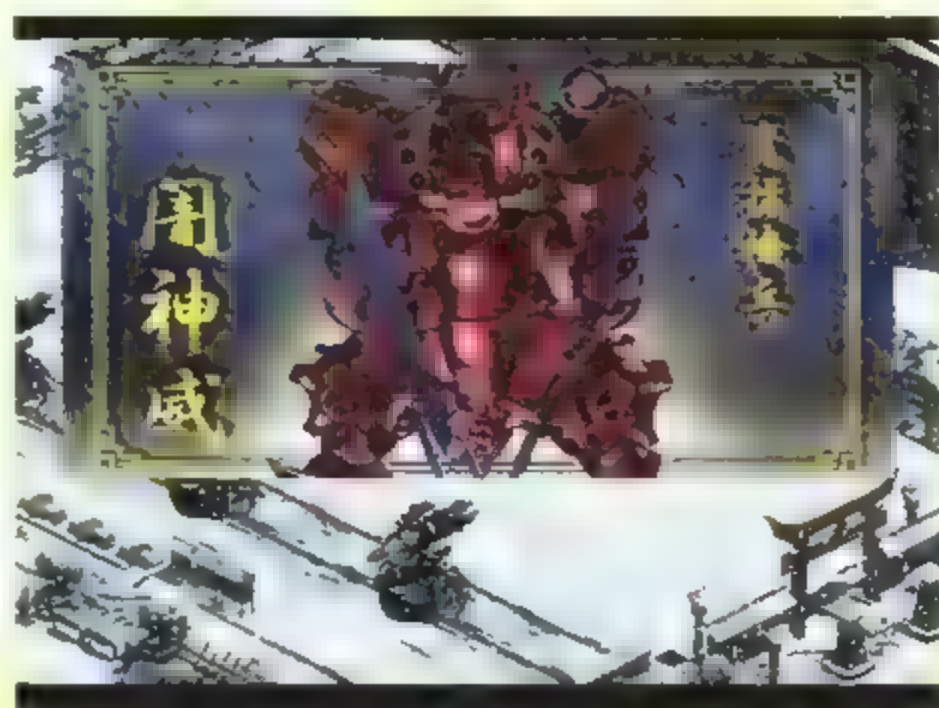


較長的時間，玩家在有限時間結束前必須完成任務或回答完視窗內的所有問題，這些新的選項方式都比一代單調的選擇方式來得更有挑戰性。

除此之外，二代與一代最大的不同點就是在三年自由行動期間設有時間限制。在櫻花大戰一代時，玩家可以自由地逛遍帝都所有地方，不過二代可就不行了，遊戲的時間設有一小時鐘，每次事件的行動都得耗費5~10分鐘，且某些特定事件的發生時間固定，因此主角已無法像上一代一樣隨意地逛遍所有地區，也因此有些事件可能因此無法遇到。這樣固然會让玩家興起再三重玩的念頭，不過也讓玩家感到有些綁手綁腳的失禮感。



此代的劇情界面設計比一代有趣得多，如附有所謂的「空氣照相機」，可讓玩家自行抓指令，自動的畫面，讓玩家不用另外安裝抓圖軟體就可輕鬆捕捉喜歡的鏡頭，甚至將它直接做成桌面圖案，可說是一般戀愛遊戲中少見的貼心設計。另外在界面中也列入了戰績顯示，清楚地將所有戰績的戰績陳列出來，並對於玩家戰績簡單地給予評等，就連在此戰役中不至戰敗的隊員也清楚地列出來，對於玩家在次路軍特選的女主角時將會有更多的參考資料。



本遊戲的最大致命傷仍然在於電視遊樂器改版的通病，也就是操作方式的不順手。使用骨匙有時很難控制，甚至會出現骨匙指標忽然消失的情形，改使用鍵盤來操作時，又常常按鍵距離不順手而miss掉一些選項，在存取上也相當困難。另外由於遊戲是多年前的電視遊樂器遊戲改版的，在解析度上當然比不上現在的遊戲，多少會覺得戰鬥畫面有些粗糙。不過除了戰鬥畫面之外，在遊戲中大量的動畫場面就比一代精美許多，尤其機械上的古典造型，更加巧妙的融合了新式與老式的風格，令人覺得更加的賞心悅目。



不過除了戰鬥畫面之外，在遊戲中大量的動畫場面就比一代精美許多，尤其機械上的古典造型，更加巧妙的融合了新式與老式的風格，令人覺得更加的賞心悅目。



雖然主場景還是在帝國之中，不過比起一代來說，多了不少前代沒有的許多房間。而整個場景除了在前代可以進行之外，此代中還延伸到其他地區進行，對於舊玩家來說也多了不少新鮮感。在整體劇情來看，此代增添的兩位主



角增添不少故事性，而遊戲進行方式則沿襲前一代的系統，基本上只要對女主角的個性有了解就不難選擇。

在本遊戲中，劇情所發生的一些事件與前作相同單元中所發生之事件，若玩完整個遊戲會發現每位女主角都有一些連續事件穿插在各話中，有些甚至要到最後的事件才能完整知道整個事件的前因後果，等於在橫向的劇情裡又加上了縱向的連貫性，這種細膩的劇情設計也是本作的一大特色。而遊戲中主角所扮演的角色，相信也是玩家在進行遊戲時最怕碰到的吧！每個小遊戲都有很大的差異，也因此產生了不同的樂趣。雖然遊戲系統雖然看來都相當簡單，不過卻讓整個遊戲增添了不少趣味性，足讓玩家回味無窮。



而本遊戲在音樂方面的表現也是可圈可點，除了主題音樂之外，每位女主角都有其代表性的音樂，玩家可就各種不同的音樂風格來體會女主角們的感受，無形中讓玩家情緒更投入。在遊戲裡與主角的互動，雖然在音效的表現上稍微單調了一些，但比起一代來說仍然進步不少，發生的事件都可有相應的音效。而人物的配音更是整個遊戲的靈魂所在，對每個人物鮮明的個性展現得惟妙惟肖，讓人猶如在看一部動畫一般。可惜的是某些對話音效檔居然有跳針的情況，這在日本版中出現的臭蟲竟然改版後仍然存在。

至於中文化的表現方面，比起一代來說，本遊戲的翻譯顯得比較豐富，可看得出來製作之用。但在語句的校正上仍然稍嫌馬虎，某些語句的錯誤相當多，終究還是有些遺憾。



## 遊戲護照

### GAME PASSPORT



設計公司・SEGA  
發行公司・第三波  
遊戲類型・戰略冒險

**操作** 因由電視遊戲器所改版而來，操作存取不易

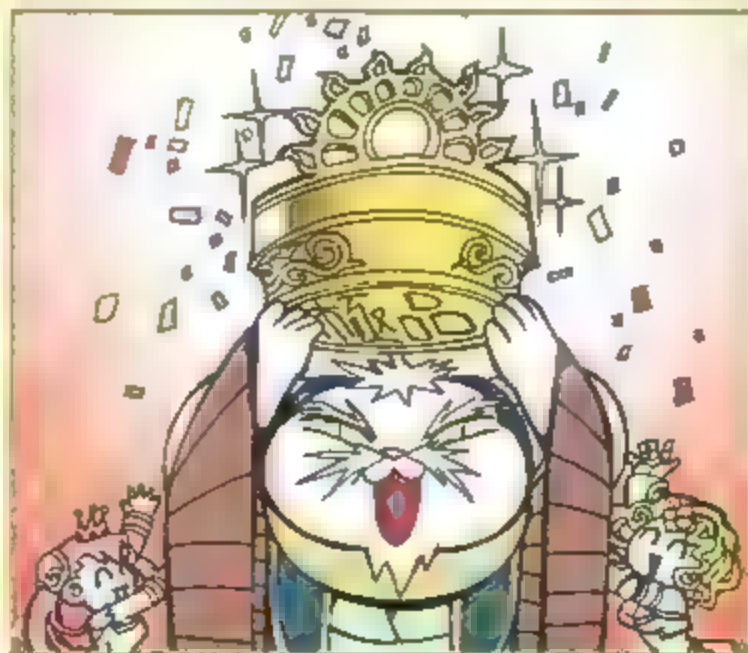
**耐玩度** 困難度低，而選項結果變化大，值得一玩再玩

**劇情** 劇情生動有趣，引人入勝

**音效** 音樂優美動聽，人物配音已達完美境界

**畫面** 解析度稍低，畫面不夠細膩

雖然畫面稍嫌過時，不過經典之作絕對經得起考驗，是一款值得一玩的戀愛冒險戰略遊戲，錯別字若能再多作校正會更完美。





# 戰士評議學堂

請選擇最近2個月左右出版的遊戲，字數大約控制在300~500字之間，附上一張圖檔，不要貼在文章裡面喔！寄到serena@swm.com.tw這個信箱就可以了，別忘了要寫上自己的姓名、地址、電話喔！



## 武林群俠傳

● 金幣：10G ● 經驗值：10P ● 戰士：周琪



早在好久之前就被她“古樸”的畫風給迷住了，好不容易等到它出現在我電腦上，才發現它原來真的棒極了。比如練功就用幾個小遊戲代替，與每個人的關係都要靠自己維護，可學自己想學的武功，交自己想交的朋友。尤其在武功的基礎之外，還有不少琴棋書畫方面的陶冶。各種物品也都有詳細的介紹，可說是學到了不少東西，比《金庸群俠傳》好玩多了。



## 莊園新傳

● 金幣：10G ● 經驗值：10P ● 戰士：楊晶



畫面風格清新、儒雅，和宇峻從前的遊戲人物相比更符合真人比例，招式也更好看，動畫效果更酷，但是……操作簡化了，針對性也減弱了，招式的提升不再看到升級所需的經驗值。還有整個遊戲大部分時間都是讓人從一個地方到另一個地方，來回跑的累人任務特別多，我這個耐心不錯的人也快忍不住了，最後，輕功呢？我一直盼望能在場景中飛簷走壁，但美夢破滅，輕功只在過場動畫出現。



## 尋秦記

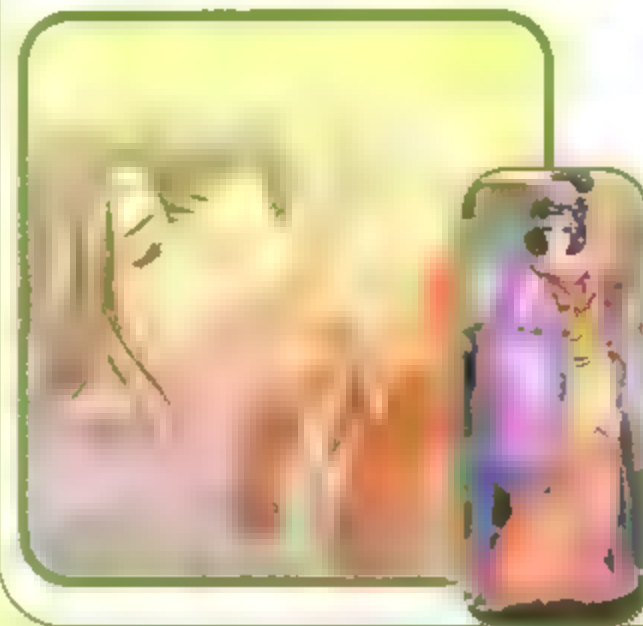
● 金幣：20G ● 經驗值：20P ● 戰士：RAY



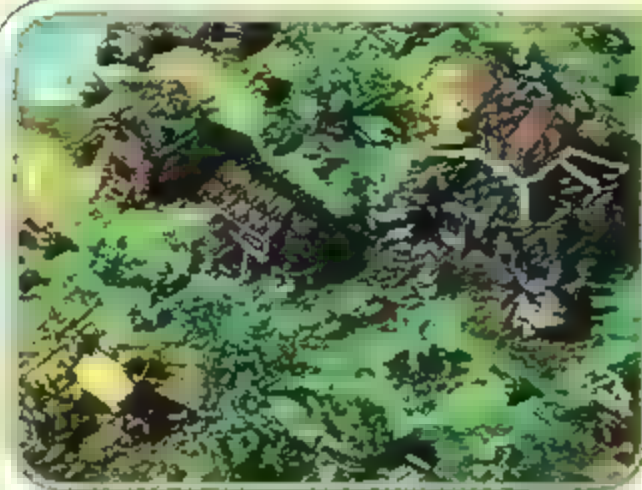
故事中的項少龍原來是二十一世紀中國的特種部隊精英，在一次驚心動魄的格鬥中被一位博士抓去實驗，沒想到時光機發生故障而回到了秦滅六國的時空，展開了他人生另一段奇遇……

自從小弟我看過繼金庸、古龍等武俠大宗師後的黃易小說，便對著小說內容如癡如狂，一直的引頸期盼下，在不久前推出了「破碎虛空」，雖然是一款佳作，但遊戲確不怎麼引人入勝，終於又在天神的眷戀下，智冠推出了最新力作——尋秦記，猶記在遊戲剛上市時，還造成不小的轟動呢！相信玩過的人都知，小說內容最吸引人的地方莫不過是形形色色、各具特色的女主角吧！當然智冠也不負眾多玩家的期待，於是造就一張張賞心悅目CG，小弟在玩的時候，著實令我心兒給它怦怦地橫衝直撞！

話雖如此，但是這款尋秦記仍不能給人一種跳出智冠式的遊戲風，不管是介面或是戰鬥畫面和之前的遊戲，實在有太多雷同了，只是換湯而不換藥，感覺好像想要賺2次甚至3次的錢罷了！相較於坊間的「軒轅伏魔錄」，雖然是軒轅劍系列，但Domo勇於嘗試架構3D的畫面，使得遊戲整體有所突破，這方面智冠就得好好加油了！當然優異的劇情加上香豔刺激的畫面，想要奪取各位玩家荷包中的銀兩，實在是太easy了！





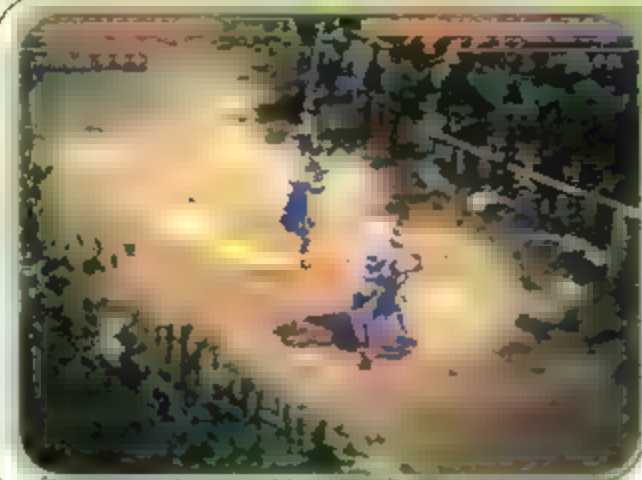


## 工人物語 4

● 金幣：10G ● 經驗值：10P ● 戰士：劉芳



《工人物語》是我無意中發現的，雖然以前也有所聞，但沒有在意，最近很閒，想找個遊戲玩玩，朋友向我推薦了它。我把它借來後，便迷上了它，包裝就很吸引人，當我進入遊戲界面的時候，我更加眼花繚亂了，遊戲動作做的非常逼真、很有幽默感，音樂配得天衣無縫，真可謂佳作，目前還沒有遊戲可以取代它在我心裏的地位呢！



## 角色扮演遊戲

● 金幣：10G ● 經驗值：10P ● 戰士：袁強



給我的第一印象就是不喜歡，RPG GAME沒有經驗累積升級變強真是太沒趣了，雖然很有創意……談到畫面，從各種相關資料看還不錯，至於具體事宜不敢妄加評論。雖然如此的、這般的一一但不可否認，其戰鬥系統相當完整，抓住了古龍的精髓。本人所知僅至於此。



## 櫻花大戰

● 金幣：10G ● 經驗值：10P ● 戰士：農沖



不愧是SEGA的主打遊戲，無論音效、故事情節、畫面都無懈可擊，對於愛玩RPG或戀愛養成的玩家來說，這是一款非玩不可的遊戲。而且整個遊戲過程就像在看一部動畫片，實在太棒了。



## 聖焰騎士傳

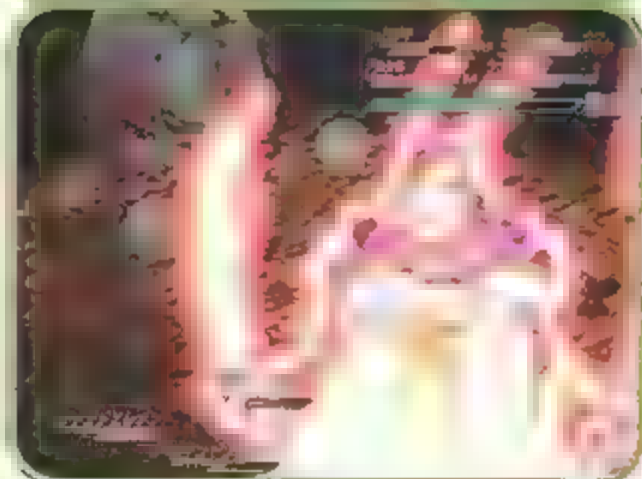
● 金幣：20G ● 經驗值：20P ● 戰士：猜猜



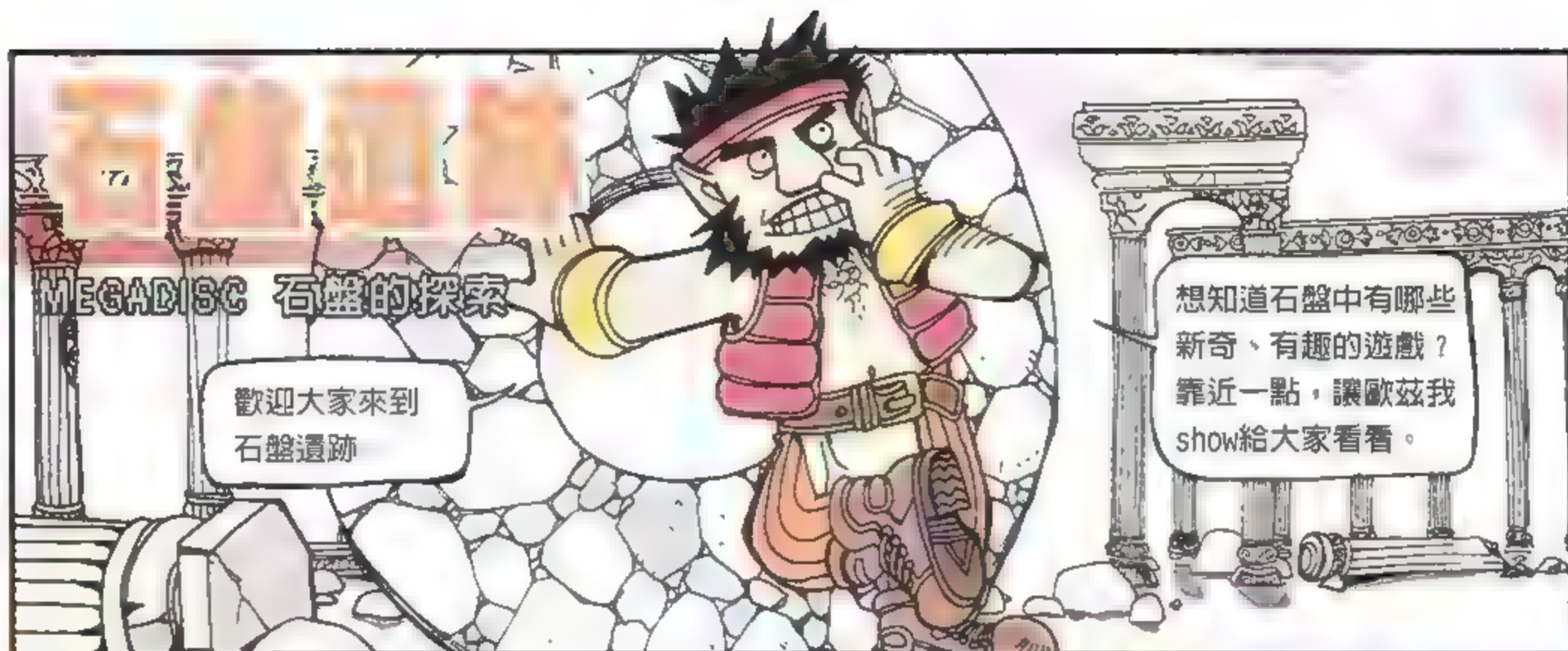
當初看到雜誌上介紹TGL出的「聖焰騎士傳」，除了覺得畫面、人物漂亮外，還買一套送三套，哇！真是賺到了，想當然爾，在出片後，俺立刻去買了一套。

遊戲畫面的確蠻好的，但是內容上呀！嗯……也還不錯啦！對於那個「嗯……」是因為遊戲方式有些「見人見智」，怎麼說呢？「聖焰騎士傳」是RPG遊戲，你可以買道具、換裝備，也可以選擇任務來接，不過很抱歉，殺怪物、放魔法、搜寶箱，這些事全讓電腦幫你做了。在遊戲中，我們所扮演的是類似「總司令」的角色，指定作戰、移動方針（AI），有的人可能覺得挺輕鬆的，設定好，看電腦玩也是另一種樂趣；不過，我想大家還是比較喜歡「親自來」吧！

最後，說說其它二套「贈品」吧！這二套遊戲可說是「聖焰騎士傳」的姐妹作，每套的玩法皆「不相同」，有角色扮演、冒險還有動作／格鬥，很訝異吧！而且都很不錯玩哦！以一套599元的價格買到四款遊戲，哎喲！喜歡就「買夠《一》」呀！







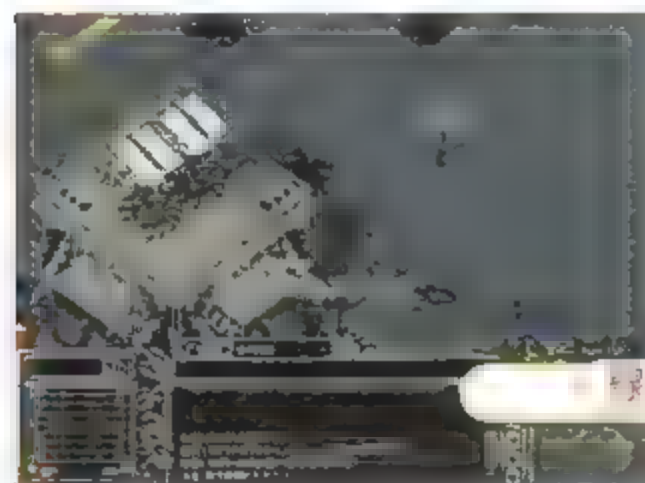
### 解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，一按機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令STARTUP.EXE，來進入主畫面



發行公司 捷生資訊  
路徑 \Tcdemo\setup.exe



線上角色扮演

◆說明：玩家安裝完遊戲之後可創造遊戲角色，並至捷生資訊([www.apexon-online.com.tw](http://www.apexon-online.com.tw))網站申請點數序號，將點數儲存至玩家的帳戶中即可。



發行公司 華義國際  
路徑 Techno\techno.exe



類型 策略/動作

### 按鍵解說

Ctrl 左 動作鍵  
Alt 左 開關 攻擊  
Alt 左 跳躍  
Shift 左 行走  
Z, X 左右旋轉  
Esc 選單  
C 設定  
S 設定  
F 設定  
V 設定



發行公司：Eidos  
路徑 Sr2demo\sr2demo.exe



類型 動作

### 按鍵解說

Shift 左 行走  
X 攻擊、動作鍵  
C 設定  
S 設定  
D 設定  
Space 跳躍  
Enter 蹲下  
Enter 設定選單  
Ctrl 左 AutoFace



發行公司：智冠科技  
路徑 \Baldr\setup.exe

### 按鍵解說

Pad2, Pad4, Pad6 攻擊  
Pad5 設定  
Z, X, C 攻擊

類型 動作射擊



### ■ Patch修正大師

X-坦克主程式V1.59

(2001年11月8日) 一因思銳提供  
瘋狂空間王更新檔

(2001/11/29) 一光譜資訊提供  
水靈仙子更新檔

(11/26版) 一風雷時代提供  
怒海賢將更新檔 V1.15





## 輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpc11.exe —Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98  
wmp71tw.exe —Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000  
wmp71en.exe —Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000  
QuickTimeInstaller.exe —Quick Time V5.0.2

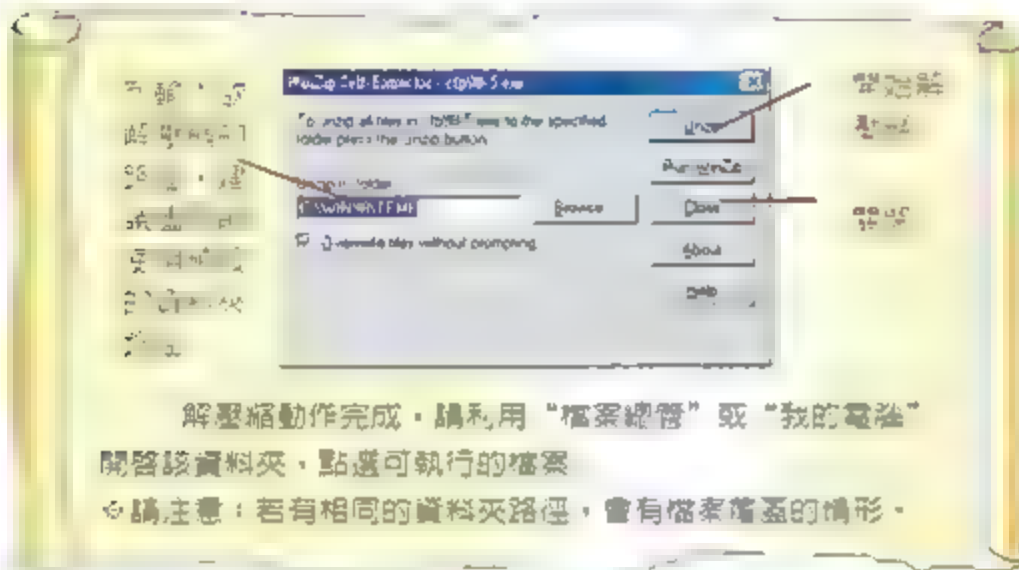


DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81eng.exe —Directx v8.1 英文版  
dx81cht.exe —Directx v8.1 中文版 繁體  
dx81chs.exe —Directx v8.1 中文版(簡體)



在進入冒險旅程之前，有些輔助工具的運用，是絕對必要的。這些工具，將在遊戲中，為你提供必要的支援。請在遊戲開始前，先安裝這些工具。



解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啓該資料夾，點選可執行的檔案。  
◎請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

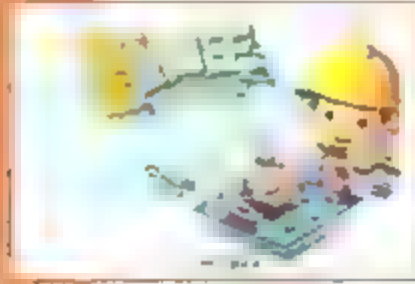
## Demo動畫展示區



發行公司：智冠科技  
類型：戰略  
路徑：tf2 tf2.exe



發行公司：遊戲橘子  
類型：線上角色扮演  
路徑：water water.mpg



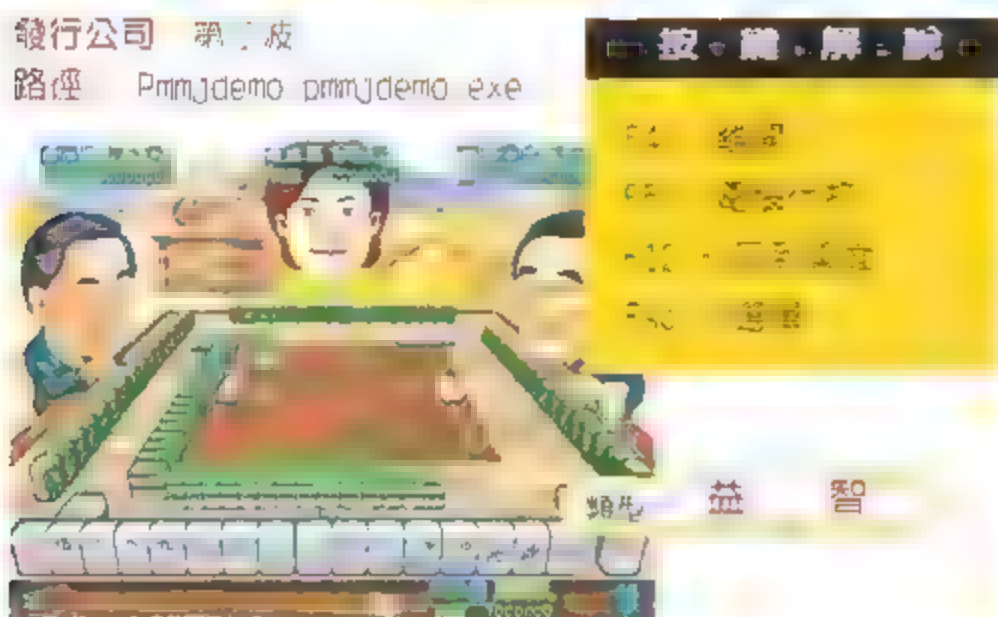
發行公司：光譜資訊  
類型：策略模擬  
路徑：Crazy\crazy.avi



發行公司：松崗休閒軟體  
類型：角色扮演  
路徑：Arcturus.arcturus.mpg



發行公司：松崗休閒軟體  
類型：即時戰略  
路徑：\Empire empire.exe



發行公司：第一波  
路徑：Pmmdemo.pmmdemo.exe



發行公司：第一波  
路徑：\3kd2demo\3kd2demo.exe



類型：即時戰略

## Share共享軟體

可王、天降聖使桌布 —遊戲橘子提供  
瘋狂空間王桌布 —光譜資訊提供  
星塵物語主題曲MP3 —松崗休閒軟體提供  
十六張麻將寫真館桌布 —智冠科技提供  
血魔傳奇之不死邪神2 螢幕保護程式、MP3音樂  
海賊X海賊桌布 —飛玩資訊提供





# 漫遊者的旅店

## 線上遊戲的甘苦談

又有新盟友  
加入了嗎？

歡迎來到我的旅店，  
聊聊你的冒險經驗吧！

### 住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包您有賓至如歸的感覺。本店的住宿完全不花您一毛錢，不過交換條件就是得提供一則故事來代替住宿費用，歡迎多加利用」

只要是網路遊戲，包含像天堂、金剛這樣的大型多人網路遊戲，或是像CS和暗黑那樣的連線遊戲，都可以在此投稿。字數目前限定四種：一、450~500字左右，圖4張以上、二、字數800~900之間，圖9張以上、三、字數1200左右，圖15張左右、四、字數1600左右，圖20張左右。撰稿部份須下個主題，內容盡量以談論有趣為主，歡迎踴躍投稿，刊出後將會得到經驗值或是S幣。來稿請寄至editor@swm.com.tw即可

**PS** 圖片請加註圖片說明，在文章的最後另外加上即可。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變

## 天堂 離鄉背井的海音警衛

戰神

妖精

這天，當我在盟屋休息的時候，竟然看見了一個不該出現在這地方的NPC（觀眾A：「死騎嗎？」，別鬧了=.=），那就是海音警衛。把警衛引來的，是隔壁戶的人家一步一腳印從海音進口的，他就這麼成了奇怪的「外籍勞工」。這時盟裡的人看了覺得挺好玩的，還把他引進了盟屋裡，真是……。

後來他也回到了原本引他過來那盟的盟屋

前，大家也在商議著要把他解決掉，可是要怎麼去執行呢？他的強可不是言兩語道得盡的，遠射、近攻也都無效，只好放著不管了。也因為這樣，這邊一時間也成了小小的觀光景點，很多人都跑來跟他合照……。之後也不管他的下場如何，繼續做著自己的事情，我想他想回家的話，只好等到隔天的維修時刻或是收NPC的時候了吧





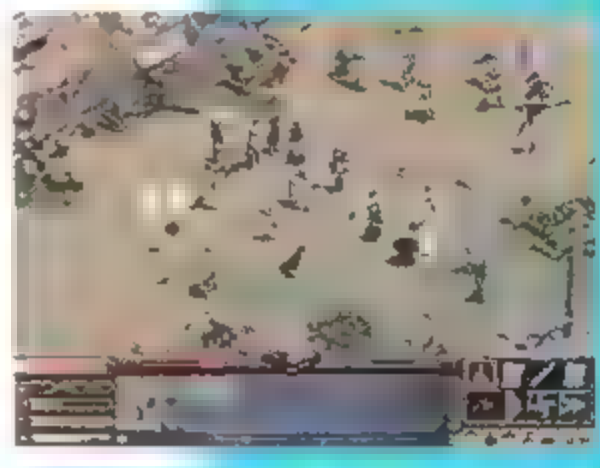
天堂中除了城主之外，最賺錢的職業是什麼呢？不用說，那一定非招肥師莫屬了，但這也只是侷限於個人，這邊所要說的是“事業”。在有旅館的村莊中，加速師這職業大家應該都不陌生，不過大多是屬於個體戶，所賺有限，要是集合起來組成一個盟的話，這份利潤是非常可觀的，於是便有了「加速公司」的出現。

在奇岩旅館外，常見有ID為“XX加速公司”喊說“幫加速上樓加”的話吧，以前我也買過上樓加的加速，不過看了一下其實只是一些個體戶聯合起來請樓下的“經紀人”代為招攬顧客而已，但這次的主角——「霸網加速公司」可不是這樣鬆散的組織而已。

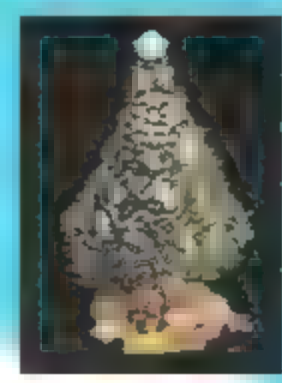
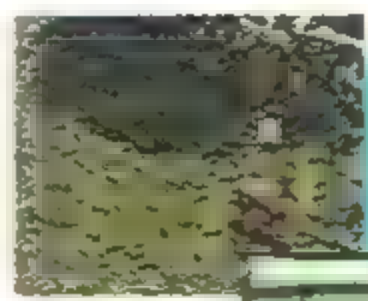
會引起我的興趣的地方，就在於一次練狗回來後把一些戰利品拿去奇岩防具店賣之後經過旅館後門時，竟然看到一條長長的隊伍在排隊，好奇心驅使之下才發現那一排人都是這家加速公司的成員，王正在配發會議室的鑰匙給這些“加速機”們。這些加速法都有一個特徵，就是ID都是名為“霸網加速X”（X請自行帶入數字），就因為如此，才會讓我對這事業體做一個比較深入的了解，於是便請了負責人來對於霸網的組織及成立過程等等的做個訪談。

大家可能猜想得到，這麼龐大的一個組織，不可能是單一個人所能成立的，光電腦就要夠多，所以最有可能的答案就是「網咖」，所得到的解答也確實如此。據負責人表示，其實成立公司所耗費的資源不會太大，電腦不用很好，只要跑得動、能上網即可，加上個能顯示的螢幕以及能KEYIN的鍵盤和滑鼠就能開啓一個加速法的帳號，因為根本就不需要跟怪去拼命，不用要求到

較高等的的配備（當然是先用較好的電腦練到24級之後才行）。或許有人質疑，這是不是沒啥生意的網咖才有可能呢？倒也不是，因為客人玩的地方和加速公司的電腦是區隔開來的，並不會影響到正常生意的，來了，最主要的問題！這到底能賺多少呢？可別以為只是幾十萬而已，他說這樣賣一天下來，以他盟裡約20個加速法師來說，一天可賣到150萬~200萬天幣之間，夠嚇人了吧！奇岩一天的稅收也才300萬左右，這樣的營業額可是一筆不小的收入。至於這些天幣怎麼處理，我想不用多說了，有意願的人就請直接前往詢問。在以前還只是個體戶的時代，就在某著名的網站上看見有人PO過這類的文章，闡述這樣的經營之道，實際證明，確實這是個龐大的市場，只要還能存加速（伊娃之盾也沒有全面化普及的話），這行業就能永續經營下去，掌握商機就是掌握致富之道。



這長長的人龍就是霸網加速公司的加速機們





●2001.12.14(Friday)

下班了，心裡想的不是晚餐要吃什麼，也不是明天朋友要來玩，而是要趕緊回家上線登記參加今晚八點的國戰！前3次的國戰都錯過了…這次說什麼也要去湊熱鬧

胡亂把東西收拾好，便趕緊搭捷運  
回家了。事後發現國外通訊包都忘了帶  
回家。

呼～終於到家了，馬上打開電腦連上網，登入，開啓了〔戰爭管理所〕裡的〔傭兵編成〕，還好還可以登記，於是根也不想就加入傑克軍行了。

等等的國戰起碼要打上2個小時，還是先先個藥雷！於是就跑到「T」站「校場」敵一下棍 噓～才要跟GM說哦！

先好澡，顧不得頭髮還沒乾，馬上就坐在電腦前，為了減少飄在空中等待救援，於是就用[Ctrl]+[C]、[Ctrl]+[V]記住了自活指令/revive後，便往本日戰場一斷魂山戰場移動。

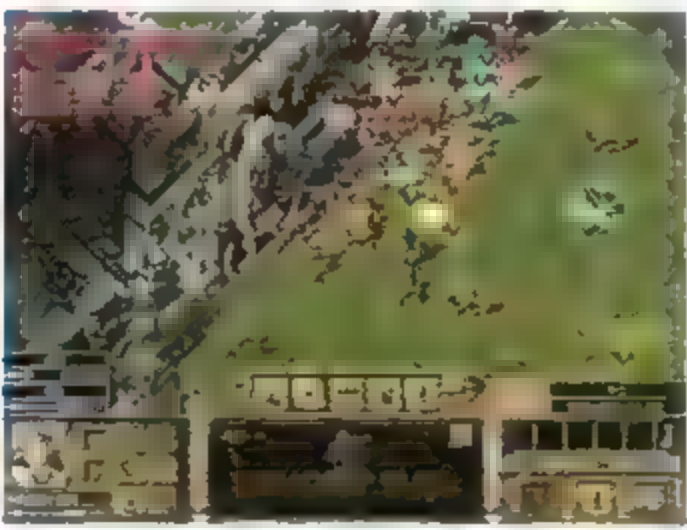
趕緊重至  
戰地，免  
得跟上次  
一樣，在  
大營裡不  
了戰地。



不結二重通  
一其時已  
戰戰人戰  
甲乙乙乙

到了戰場，馬上就被防守國的人給攻擊，於是就靠自己死撐往前衝，嗯～看來今天防守國參戰人數蠻多的，接下來的個半小時，只能放帳拿杖敲城門，沒想到城門的防禦強度設定又改了，敲一下不是Miss就是只有200-300，超難打的，四周都是人，一個國家的人都有，於是接下來的剩餘時間，就一直重複著被殺→白舌→加血→補體力(因為忘了多帶幾盤炒飯)→放帳→衝→被殺→白舌的循環……

打了一個半小時，居然連門都還沒攻下來，到底是誰把門牆帳的，說——！既然攻門不成，嘿、就靈靈飛司的本分救救人——沒想到連救人也很難，自活點人太多，鬼更多，往往是AC住了，還又能移動，就又被諸同舌點的敵軍毛五格雷及交良給解決掉了，真真一場威戰下來喘喘可是死活了上百次，還好偶有記憶用舌指令，——！期間不時還可看到有人打錯自活指令，真難記……



▲ 威明在紅毛嶼改裝船，很難打，才  
辭職下，「帳一三，分廿三」

打着打的，突然發現四周的敵軍越來越  
越多，自己人越來越少？便趕緊到「戰爭  
管理所」裡的「戰爭狀況」查詢。老天！  
剩餘時間剩不到半小時，門還沒有攻破，  
而攻擊方的人數卻是負數！在評估了整體

的局勢，發現四周都是敵軍，連自舌也馬上被殺的情況下，只好回城裡邊。



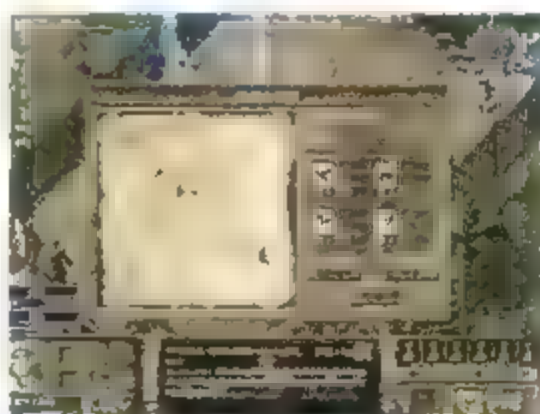
▲刀好帳去找幫找入，免得入  
去找到之誤！

[illegible]

▲ 1. 当事人姓名、代表人



▲白舌點破諸了，係內打仔  
16 欠白舌指令



▲老天的旨意，藍衣車越來越多了，我軍人數變少了。



到戰場前一定要用 [Ctrl]+[C]  
[Ctrl]+[V]記憶住自活指令/revive。用自活指令，雖然會回到自活點，可能會有人覺得麻煩了些，但因為祭司跟其他職業不一樣，攻擊力不強，屬於後勤支援部隊，想要我軍得到勝利，一定要有個共識就是隨時間眼救人，儘量支援滿足同伴的需求，我方人員要補體力、要神機、要++的、要帳的，不用考慮直接給就對啦！

▼ 图 1-1-1 某工程 1:100 平面图

根本依据图 1-1-1 所示，该工程为某工程 1:100 平面图，其平面布置如图 1-1-1 所示。该工程为某工程 1:100 平面图，其平面布置如图 1-1-1 所示。

不帶食物果木

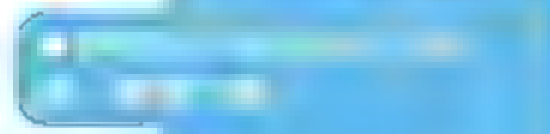
基本上，自活後要想不馬上又初殺，一定要趕緊幫自己放帳，要知道自活後是沒血、沒堅力、沒體力，最好帶些黃藥水跟補體力的，一邊走就想辦法先幫自己放帳，然後，吃東西，以便能夠盡快移動跟躲閃或攻擊敵人。

因為參加國戰的人很多，所以如果在某些地方發現雷、LAG就趕快用滑鼠點別的地方，往四角移動，不然可能就會在LAG中又被打死！

國戰需要各司其職，因此要扮演好各自職業的角色，而且國軍是由很多組織及民軍所組成，因此兵力不足的話，國戰就打得不精彩囉！

下我們伊斯蘭傭工，是由國民黨自行選擇  
參戰對象，所以才能產生現司公處不同處  
的情況。不過，還好。至數場戰一有和監軍  
的區分啦！兄兄戰時，兵馬亂可以沒時間在  
那認親。談交情，大家一定要記住，看到顏色  
不同直接打下去就對了。

最後，想跟大家分享一句話「勝不驕、敗不餒」！打國戰也是遊戲的一部份，不管輸贏，大家還是要注意一下網路禮儀呢！不要說粗口，也不要嘲笑戰敗的部隊，大家皆要快樂地玩遊戲呀！





# 魔力寶貝

魔力初體驗 寶貝也瘋狂！

獅子

2級料理學徒

●出場人物介紹

- 目前：目前是2級料理學徒，個人等級16級，努力接單做麵包
- UCC：目前等級18級，4級獵人，每天吹海風獵鹽、愛練功
- QQ糖：目前13級，3級鑑定學徒，瘋狂撿卡片練鑑定等級
- 頑石點頭：目前等級17級，2級精靈盟約，可封印怪物，常常不小心殺死自己想封的怪
- tonny：目前等級12級，2級鑄劍學徒，老是在礦坑裡挖礦，或者到處想認識
- 鐵夫TMI：目前等級10級，3級獵人，捨棄牡羊伺服器18級的獵人，來陪這些狐群狗黨

▼魔士或物理攻擊的魔法都很精準



▲龍的攻擊

## 最初的武庫

進入氣氛詭異的「召喚之間」，一位老者想測試我到底是不是真正的勇者，他派給了所有人都一樣的初步任務——從靈堂中的其中一個石像上拿到「死者的戒指」。在靈堂會遇到一些「石像怪」，等級都很低不用怕，用拳頭一樣讓它死掉青筋留留。點選牆上的石像可以得知法蘭城的一些歷史。

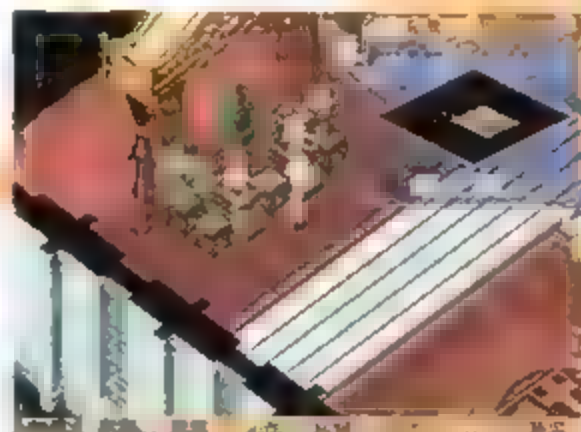
完成任務回去跟老者說話後，可被傳送到皇宮中與國王、皇后說話，國王語重心長地說：「看來你並不是真正的勇者…

…」但還是會賜予你賞賜狀，讓你可以去樓梯口跟士兵說話領取防具，有靴子、袍子和一隻隨機給予的寵物。

在皇宮中與各個NPC說話，有可讓你做職業的選擇，以及幫皇宮大廚送高級番茄去伊爾利的任務。不管怎麼樣，你已經通過了初期測驗，得以進入「魔力寶貝」的世界了，面對眾多職業的選擇，不免有點丈二金剛摸不著頭緒，到底當什麼好呢？不管你想當生產系或戰鬥系的角色，其實都是息息相關、互相制衡的關係。想想還是先幫一些NPC完成任務再來看吧！^^



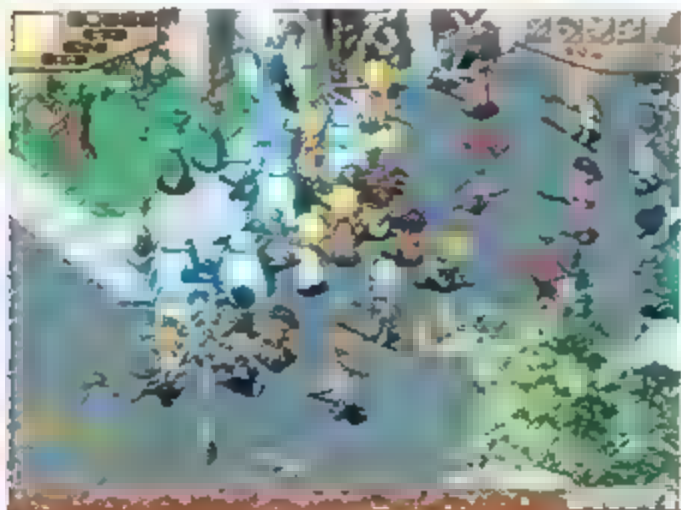
▲一開始玩家將進行探險的召喚之間



▲謁見國王與皇后

## 漫遊者開始行動

熟悉完遊戲介面後，也在靈堂裡練到大約一、二級，心想，到武器店買個武器好出城練功。一到武器店看，哇哩咧，單單一個攻擊+1的一級劍或斧就要150元，這對一開始的窮酸「子」的我而言，實在粉貴哩。還是徒手攻擊吧！反正寵物很能擋。



▲大排長龍等著修理或鑑定的玩家

打完怪物後撿到「魔石」和「卡片？」時都不知該怎麼辦，只好花錢去鑑定，於是一開始就在賣魔石(旅館)、賺到的錢去鑑定。凱蒂夫人的店、鑑定完的讀入圖鑑之後，再賣回旅館這樣的步驟裡。之後幫莉莉傳遞友情任務、假冒神秘聯絡人B買得可開寶箱的銅鑰匙、幫軍安札送項鍊給他老婆、幫護士送藥……等等，這幾個NPC任務過後我手上已經有鑑定師、廚師、護士介紹信了，到底要當什麼呢？跟同伴UCC討論過後，終於決定他當獵人，我當廚師(其實是我堅持要當廚師……)，這樣食材的來源就不怕沒著落了^^。後來再把其他朋友拉進來後，於是鑑定師—QQ糖、封印師—頑石點頭、鑄劍師—tonny，再加一個跳伺服器、犧牲他那隻在牡羊的18級來獅子重練獵人的TMI後，我們浩浩蕩蕩的展開修業之旅！



▲玩家可得到對方同意加入名片簿，登入時可以互相連絡碰面



## 寵物命名學

第一次戰鬥畫面上，出現了各自的第隻寵物，只有JCC的跟我們的綠色小蝙蝠不一樣，是一隻紅黃相間的使魔，使魔攻擊敵人都是用爪子，而我們的綠蝙蝠都只是用翅膀攻擊而已……JCC把他的使魔取名叫「火龍果」後，我的就改名叫「奇異果」，QQ糖的改成「情人果」，那時就剩下頑石點頭不肯改成跟「果」有關的名字。

【GP】JCC：改個什麼果吧！

QQ糖：頑石，你的寵物

改名叫無花果如何？

我：不錯

【GP】頑石點頭：NO

【GP】LCC：哈哈

我：青蘋果好了

QQ糖：喂～配合點！

【GP】LCC：偷嚐禁果好了

我：好猛

【GP】UCC：我們是水果

專賣店

頑石點頭至此不再發表



▲寵物一覽表40 寵物屬性畫面，隨時注意寵物的狀態很

意見，但是下次當我們再見他的寵物出場時，已經改名叫「大鵬」……。取名字是一個很好玩的感覺，看別人的名字也是一種樂趣，很多人封印回來的寵物都會取很好玩的名字，甚至把寵物當作招牌使用，讓寵物名字設成為自己的職業做活廣告的作用。

在東城門就可以看到都是滿滿為患的人潮和寵物招牌，這裡有修理工、防具&武器工、鑑定師和封印怪之後就抓來賣的封印師，他們都會用寵物來當招牌。賣寵的話就在上面打上價錢，修理工、防具&武器工或鑑定師的話就標示成「一級免費」、「一級五十」、「一級一百」等之類的字眼。頑石點頭之前曾封印了幾隻樹精和史萊姆給QQ糖賣，在一次戰鬥中，QQ糖讓招牌出來戰鬥後受傷，電腦公佈說「這隻賣300的受傷了」，可想而知，我們一群人已經快笑死了……。甚至路上也有看到被取名為「垃圾」，主人不要我等棄寵，活像流浪動物之家，不

過寵寵出來有個需要注意的地方，當你的魅力不夠高的時候，寵物對你的忠誠度就會降低，這時候你就會看到一堆寵物在地圖上亂跑。有一次QQ糖賣樹精，我去慰問他的生意，旁邊正在賣寵的舞月光好心的說……

舞月光：你的寵亂跑不會很奇怪嗎？

QQ糖：沒辦法，忠誠度不夠高

舞月光：讓寵死太多次也會降低

QQ糖：這樣叫活動看板舞月光：「^\_^」

於是QQ糖的「這隻賣300」、「這隻賣400」還是到處亂跑，當時，她的情人果已經因為亂跑不見，而超過兩小時被電腦回收了……

## PK——PK

JCC有一次經過一對玩家身邊，聽到他們的對話實在是很爆笑，看样子是在PK之後的對話。

藍羽毛：跟我說對不起

紅羽毛：報欠

藍羽毛：不說喔？那再打一次靜默幾秒鐘……

紅羽毛：對勿起

藍羽毛：我不要聽你說對勿起，我要聽你說對不起

之後到底有沒有說「對不起」還是個

謎，不過諸如此類因為PK後的談話都很好笑，大抵都是朋友間的PK。還有人說「我有把你們昨天欺負我的畫面存檔，當場讓她的朋友們當冷汗」。

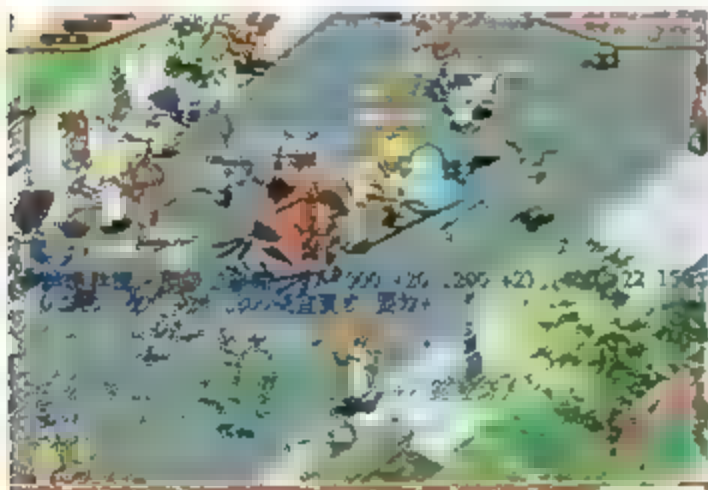
遊戲裡面要和他人PK是要經過雙方同意的，並且開啓對戰功能才能展開PK。PK勝利後會提昇戰績，對於一些喜歡PK又可以上網登錄自己的戰績排行榜的玩家，隨時找到可以PK對手的人是幸福的。不過很多玩家愛PK也就算了，卻喜歡亂纏他人。有一次我下坑道去探險，旁邊經過一個猛先畫面要PK的人，我不搭理他，他却繼續騷擾人，最後甚至什麼沒用、肉腳之類的話都跑出來了，嘿嘿，還好我就是有關閉PK狀態的設定，不然玩遊戲玩到被K得很慘哪有意思？



▲一對一的PK畫面，結束可是成敗增減戰績

## 小刀小刀我最愛

我好不容易賺夠了錢，買了一把國民小刀陪我闖蕩，在帶QQ糖和頑石點頭就職時檢到一把斧頭給QQ糖，頑石點頭哭喪臉說他也



▲永遠人聲鼎沸的東門口

要，而且封印師似乎用小刀較好，我就把我的一級小刀給了他。小刀攻擊力小但可以連發攻擊，而我已經升上2級，也想換隻2級武器用用，在TMI的解釋下，決定去向玩家買一把自製武器，不僅攻擊力、防禦都較高，而且也比較便宜。

TMI：你為什麼一定要買小刀？

我：我喜歡小刀。

TMI：小刀攻擊力又不高。

我：我不管！我一定要小刀！因為小刀帥氣！

TMI：小刀很少人賣……

當然啦，在忍受了一段眼睛被洗畫面刺激之後，還是決定去武器店買現成的吧！沒想到還真的是難買啊，畢竟2級小刀還是不能提昇防禦力。已經有一些自製網站上公佈，某些玩家自製物品的公定價或市面上販售的價格範圍，可以讓自立生產的玩家要賣東西時有一個參考依據，非常方便。

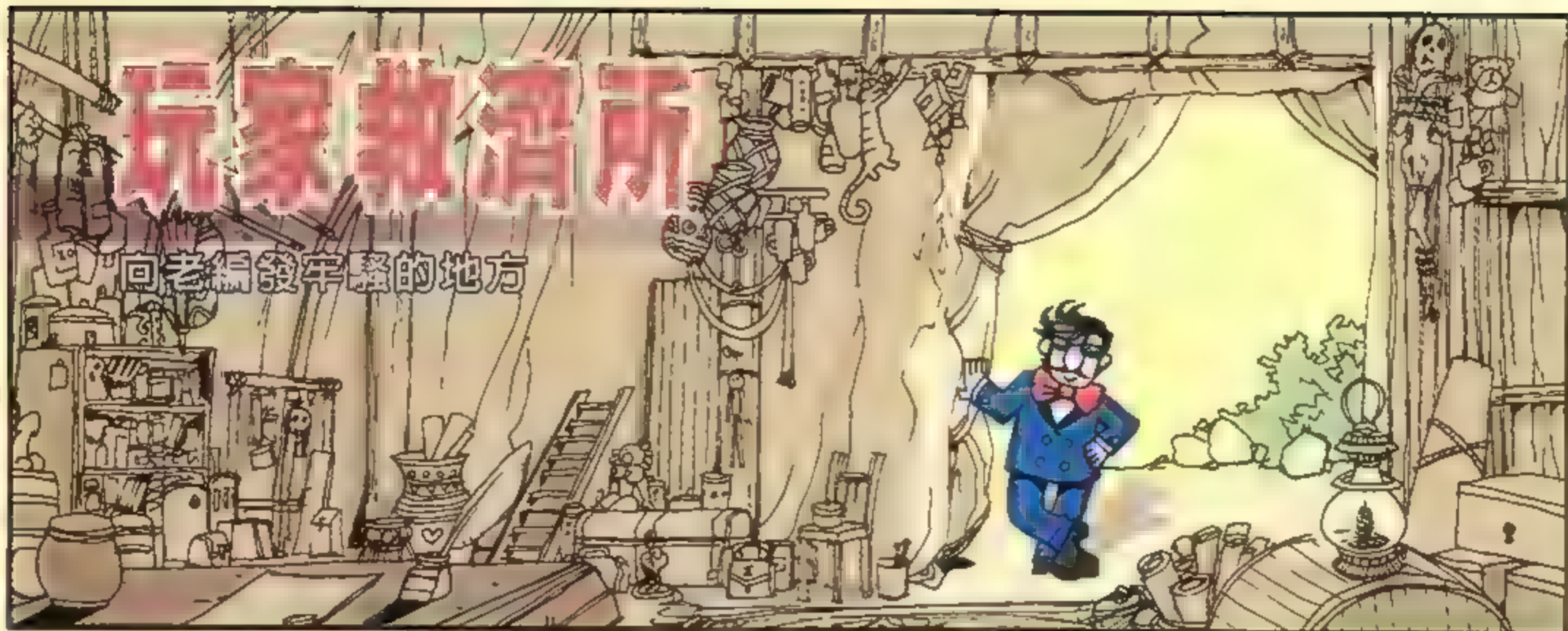


▲到旅館2樓找洛可可旅行商人，他什麼都買哦



# 玩家救濟所

向老編發牢騷的地方



玩家救濟所

專治各種疑難雜症

**Q** 那個《獎項不是有候補ㄉ嗎??我ㄉEXP和S幣明明和”肉燥”一樣,為什麼候補ㄉ就寫他不是我??還是我是隱藏版候補(不會吧~隨便說ㄉ)?

我有刊出的是:

151期——密技開發室:

仙劍客棧~~~~~范建翔

(這期我沒打筆名,我用真名:范建翔)

152期——密技開發室:

江湖本色~~~~~黑魔術師



恩,經查証身份証字號的結果,以上文章都是你投稿的沒錯。因為之前在公佈The Honor Reward時,沒有將規則說得很清楚,針對你的Case,因為你加上這期所獲得經驗值與S幣,已到達得獎的標準,所以老編和它爾斯、少雷絲與魔王等討論了三天,最後的結論是,既然都是你投稿的,雖然用不同的筆名,刊在不同的地方,都算你的了。原本,老編是希望王國提供的各項大獎,只針對在各種王國的專欄,如遊戲向上委員會、密技開發室、皇家畫室、與漫遊者的旅店投稿的讀者,魔王的洞窟則與王國有區別,是由魔王領軍未來計劃要成立暗黑軍團的,而且,將來還有魔王大獎要公布。不過,既然規則上只寫著經驗值累積超過120與S幣累積超過120,所以,國王獎與公主獎都是你的了!恭喜你!另外,還邀請你加入騎士(特約作家)的行列!之前因為筆名不同,沒

戰士評論學堂

仙狐前傳~~~~~范建翔

臨時忘了打筆名,刊出時才知道

魔王的洞窟

尋秦記~~~~~黑魔術師

“黑魔術師”是我想了最近才想到的,所以才有些用筆名,有些用真名,如果你們原稿還在的話,應該查的到(請查身份証字號)!!如果是用筆名和真名混在一起有差嗎??(最近要模擬考,不過因為我軟世貿很久了,也支持很久,所以臨時忘了)

有把《黑魔術師》的經驗值與S幣正確公佈,為了怕其他有投稿的人覺得不公平,在此公布你的來信以彰公信。

另外,在此公布確定的規則,投稿時必須先確定筆名(筆名不能有職業名稱),確定後沒有特殊理由最好不要改名以彰公信,而且,投稿時要附上身份字號,避免因筆名雷同造成查証困難。另外,遊戲向上委員會獲得的經驗值,只限在遊戲向上委員會累積,其他專欄亦同,這是因為王國若只有騎士、賢者、畫家、勇者等職業而已,實在單調了一點,所以區分開來後,可以預留未來轉職的空間,如升級為勇者+騎士可以轉職為吟遊詩人,勇者+騎士可以轉職為三叉戟等等。與經驗值不同的是,在各專欄獲得的S幣,只要在同一筆名下,都可以累積(包括魔王的洞窟),因為,金錢不但萬能,而且是通行無阻的,未來,將會公布S幣兌換遊戲與遊戲周邊的辦法,請大家密切期待!!

玩家救濟所有問必答 歡迎來信!



## Q & A 讀者來信

Q 親愛的安德烈斯國王，以後是否可以在我們最愛的石盤遺跡上標上期號呢？

●子民的請求



當初是因為石盤是石頭組成的關係，灰灰的構圖與顏色，再加上任何彩色的圖形與文字，完稿後都不太好看，加上截稿日迫近，最後決

Q 為什麼不在封面上列出光碟和網路專欄的內容呢？那也是我購買雜誌的一個重要指標ㄝ！

●喵喵

定就白白灰灰的送印了，老編覺得是在很醜與難看中做一個痛苦的選擇，最後選擇了「難看」><，這期既然子民與喵喵都這樣建議，所以將光碟圖案重新設計，也在封面上列出光碟的重要內容了，希望大家能滿意。

## Q & A 讀者來信

Q 請問要如何更新掃毒軟體之病毒資訊？我之掃毒軟體是Trend PC-cillin 98.

●蘇斯名



可到下面這個趨勢的官方網站下載最新的病毒碼，基本上都是自動執行檔，Copy到防毒軟體存在的目錄後（如C:\Program

Files\Trend PC-cillin），直接滑鼠

雙擊執行即可。

<http://www.trend.com.tw/endusers/downloads/downloads.htm>

## Q & A 讀者來信

Q 聖教士太可惡了，紅月倒了，使得我們玩家有苦不能宣，現在又想出來拐錢是吧！太可惡了，經營的爛透了，說要賠賞玩完，賠個屁ㄚ，至今仍無看到賠賞，是個大騙

子，像這種公司不罵怎行呢？

●毒舌告白留



連線遊戲比單機遊戲更主重永續經營，因為連線遊戲除非玩家自己退出，否則是不能有Game Over的。然而，因為景氣不好且市場競爭激烈，體質不好的工坊，在敗下陣來後，能否

能做到永續經營就是一個很大的問號了，不說紅月倒了，連「上帝」都會消失不見了！好消息是，最近紅月復活了，並開始接受舊玩家的資料認證，相關訊息，請至下面網址查閱

<http://www.redmoontw.com.tw/>

## Q & A 讀者來信

Q 12/25快到囉....，這次你們打算延期多久上市呢....？加油！別讓我們這群忠實讀者等太久ㄟ||

●天蚩



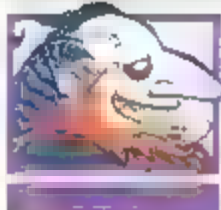
哈！什麼時候延期變成雜誌的優良傳統了（留汗....），老編在此為delay再受叨諸位讀者致歉。雖然雜誌的製作過程有種種變數，但

Q 請別在保持優良傳統—延期。

●C.H

老編知道delay是不能有任何藉口理由。我們在跟時間賽跑，暫時無法超越，但漸漸趕上了，老編保證接下來一期會一期還早出，希望大家繼續支持下去，Sorry & Thanks!!





歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼實個20G跟20P，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象

可以是遊戲本身、遊戲製作組、遊戲發行商

署名者 (請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名)

為何該罵的來龍去脈

以上是必需要填寫的

以下是不需要填寫的，所以不會公開資料

真實姓名 電話 地址 身分證號碼

## 暗黑破壞神

開罵者：暗黑戰士 微風

為何該罵的來龍去脈：



說起暗黑破壞神，不知有多少人為它瘋狂，不過還是欠罵。照理“正常”玩法被電腦修理是很正常的，可是我就是氣不過老是被電腦修理，所以只好請“修改大師”出來幫忙對付電腦，沒一回兒就把能力調到三千以上，放個冰風暴少說也有六至八百的攻擊力，有些魔法更高達上千，一般的敵人只要一發就可以解決掉，也不過二天就破了二次關了，可是面對嚴酷的Hell等級時，我的惡夢來了。

因為之前感覺自己太強了，常常不，心就身陷敵陣就被“秒殺”，我的寵物（隨從）被殺就算了，連我也掛，還是“秒殺”.....=.=|| 所以每次只要遇上那些被攻擊就會放出閃電的怪物時，我都會先逃再放一群九頭蛇怪來打，如果遇到不怕火的.....就看我的冰風暴了！有一次差點沒氣死，遇到一隻打也打不死，用魔法也沒用，就連用傳送術想逃也沒

魔王的眉批：

哈哈...當本魔王突然看到有人對diablo開罵，真是嚇了一跳，結果仔細看看，原來是對Hell級的抱怨啊，尸尸...Hell級本來就已經說是“地獄”級了，一及注意被秒殺是正常的情況啊.....^^|||，想要像我在Hell中游刃有餘，就好好在磨練一下吧^^，賞20P、

用.....=.=|||，眼看我的HP一直往下掉又用了許多回復的藥品....最後只好“開門”逃跑，等到回了城鎮後才知道？

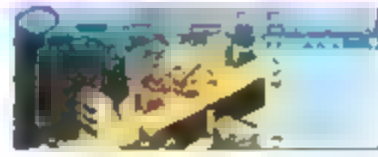
當機了。 T T ||



## 大富翁5 + Plus

開罵者：暗黑戰士 猜猜

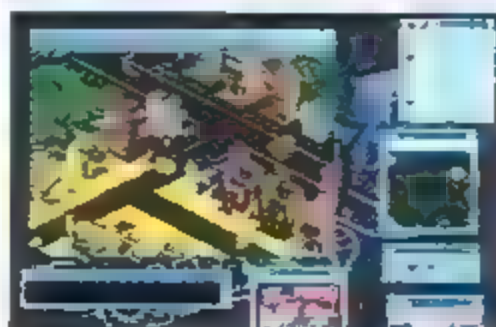
為何該罵的來龍去脈：



什麼？那個大富翁5又要Plus版，喔！別鬧了，難道「狂徒」不知道5代令人失望又想許諾嗎？還是都把玩家當成笨蛋，要再騙一次錢！大家期待已久的狂徒出品——「大富翁5」，令人滿心歡喜的買下後，又很果決的將它踹離開我的H.D.，搞什麼嘛！即時制的，只能不斷按著滑鼠選移動牌，還有啥好玩？而且又不可以像以前一樣，三五好友聚在一起，你一步、我一步、你害我、我害你，有一堆功能卻形同虛設，根本來不及玩，地沒搶到就幾乎輸定了，還有時間去上號子、看別人用什麼偷襲我嗎？所有所有的創意，都被狂徒自以為很棒的點子——「即時制」給淹沒了。現在又要出Plus資料片，可是對於玩家的失望卻一點改進也沒有，我們要的是「回合制」呀！哎...大宇也愈來愈令人沒信心了。

魔王的眉批：

的確，該死的即時制讓大家喪失了遊玩的意願，這次的資料片雖然增加了許多方便的措施，來減少即時制所帶來的困擾，不過...或玩起來還是會手忙腳亂，真是糟蹋了前4代的口碑，嗯，罵得不錯，賞30P、3





## 疑似抄襲的國產GAME

開罵者：暗黑戰士 流。星。宇

為何該罵的來龍去脈：

中文遊戲本身早已墜入英文遊戲模式的深淵……戰鬥模式抄日本 FINAL FANTASY (3D TIME COMBAT)，進行模式抄外國 DIABLO (所有物品掉在地板，物品有重量，行走模式) 你們看看日本遊戲，毫不複製、敢於創新。FINAL FANTASY 為什麼會那麼成功？因為他們取於外人經驗，加上創新的概念與科技，讓它變成自己的，獨一無二的。

為什麼你們不行？？是不是你們不過用平常的眼光去選擇製作小組成員？概念，思想，點子……並不重要？？你們太不懂得如何發掘人才了！現在我已經對任何新製成的遊戲不抱太大的希望。因為遊戲失去了原作的風格。程式師同樣沒有職業道德，遊戲情節才完成一半已經推出來了……Bugs 超多，遊戲結局……迫使作買接下來的資料片。一個可以寫入 2 CD 的遊戲……他們可以分成 4 CD 來賣，而當然價格也提高了……

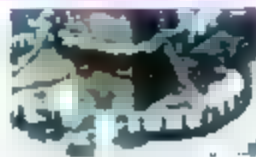
魔王的眉批：

哈哈……看來又是個同道中人，對於國“慘”遊戲都已經相當失望，我們不是不願意玩，而是製作的水平實在是……，真20P、20G。

## 新仙劍奇俠傳

開罵者：暗黑戰士 黑魔術師

為何該罵的來龍去脈：



新仙劍奇俠傳雖是片很好玩的 GAME，有很多缺點啊。

第一：那就是當我打到桃花園時，由於製作公司大宇出了問題，當把靈兒帶去時，結果當機了。這是怎麼回事？？是沒有測試小組？？還是根本沒有啊？？不會吧！！枉費之前出了許多強作啊！！唉~~為什麼不能帶靈兒進去？？就算不行，也要想辦法在遊戲中告訴玩家，害我從頭到尾打了 3 小時都沒紀錄，突然當掉，又要從頭來，粉辛苦耶！！好在我對大宇還有許多好印象（如：軒轅劍……），否則……

第二：想不到當機問題不止桃花園，竟然連試煉之洞都……發生上述問題。那就是不能帶靈兒進去！！大宇啊~你是存心要氣死我，還是耗我打 GAME 的時間，我實在忍無可忍，快要發瘋了，打了一小時多結果當掉，又要從頭來，恨！恨！

第三：迷宮啊~太過於冗長了，這是我玩 PC GAME 以來迷宮最複雜，往往會在裡面被卡關半小時以上，好在我是仙劍的死忠玩家，這樣還難不倒我！！

總之，就看在我是大宇和仙劍的死忠玩家面子上，就不計較了！！但我 2002 年所期待已久的仙劍奇俠傳 2 不要讓我失望啊，尤其是上述 1、2 的缺點不要再出現，否則……就看我獅子大發威，把大宇痛毆、痛打、痛罵一頓！！

魔王的眉批：

又一個出現有大 BUG 的遊戲了，這個 BUG 還不是普通的小……“|||”，雖然事後的修正檔將這個 BUG 修正了，可是這只是“亡羊補牢”啊，真是該把測試人員抓起來，好好地打一頓屁股，賞 20P、20G

## 武林群俠傳

開罵者：暗黑戰士 破壞人

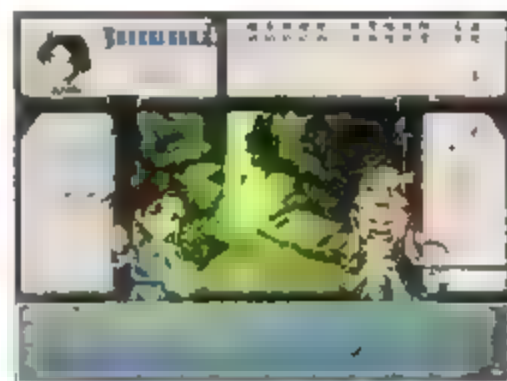
為何該罵的來龍去脈：



請問製作人員，那一隻大鵬是向誰借的（是否楊過），為什麼我射到手抽筋就是射不死牠，測試人員到底有沒有自己先射過，再來是白痴的我方 NPC 人物，每一次戰鬥我方 NPC 人物都好像敢死隊，只會一直殺敵，自己血快完了也不會補，反觀敵人自己還會補一至二次的血，最後是自私自利的各大門派，找他們開武林大會，竟然推三阻四說有事不能參加，拜託，武林又不是我一個人的，最後我還是拼了老命完成，但是為了一隻大鵬，武林大會最後還是開不成，結局是各大門派被魔教所滅，由於以上三個因素，我玩到最後的結局是“死”的“好”慘

魔王的眉批：

厂厂厂，楊過的大鵬……厂厂厂，自私自利，只要罵得好玩，罵得本魔王開心，本魔王還是都會有賞~~，大家就盡力的罵吧~~，賞 20P、



## 智冠的第七封印

開罵者：暗黑戰士 倫家

為何該罵的來龍去脈：



話說某天倫家上網閒逛，竟然發現了一塊究極石盤《第七封印》，哇靠！！這簡直就是石盤中的帝王嘛！！太棒了，經過倫家拼命上網找《第七封印》的資料時，倫家知道了《第七封印》在 E3 展中大放異彩，是智冠進軍國際的武器……可是在倫家爽上天時，經由製作小組釋放出的消息又讓倫家從天空摔成西巴爛，就是智冠經由 2 年多的投資《第七封印》已經不滿長期帶來的虧損，決定趕鴨子上架，最近就推出，X 你的，遊戲最怕的就是趕，這樣出來的遊戲能玩嗎？據製作組透露……媲美太三的劇情~刪，只剩 1/3 不到，媲美太三的 3DCG 動畫~刪，媲美太三的召喚獸~刪，只剩 3 隻不到……甚至更少，媲美太三的角色~刪……哇咧@@%\$& 刪成這樣能玩嗎！！倫家盼了許久，終於在台灣盼到了這樣令人感動，熱血沸騰的大作，這樣就給他消失了……雖然說製作方說有可能出續集，但只是可能而已……而且第一集的內容將不盡完整……倫家最氣的是不能玩到完整的大作，可惡的智障，把第七還來……QQ

魔王的眉批：

什麼……！？《第七封印》可能被趕鴨子上架，本魔王難得稍微對國內的這款遊戲提起點興趣，想要來玩玩看，結果竟然可能是一部完成度不高的作品，真是太讓我失望了，賞 20P、20G。（尼爾斯一腳把魔王踢開說：畏……不要亂說話，據我知道的消息，《第七封印》是在 2002 年 3 月份發售，真是的……只會散發不實的消息，不過……到時完成度有多少……天知道……汗~~~



# 預言之塔

## 角色扮演大預言

12月

| 遊戲名稱                   | 售價   | 發行商   |
|------------------------|------|-------|
| 新劍俠奇緣                  | 599元 | 智冠科技  |
| 花神傳說                   | 未定   | 智冠科技  |
| 神魔決                    | 未定   | 智冠科技  |
| 最初幻想                   | 未定   | 智冠科技  |
| 巫術8                    | 未定   | 華義國際  |
| 二國趙雲傳                  | 699元 | 第一反資訊 |
| 火舞傳                    | 未定   | 弘煜科技  |
| 時空俠影                   | 未定   | 旭力亞   |
| 末日黎明 (End of Twilight) | 未定   | 英特衛   |
| 柏德之門2 中文版              | 未定   | 英特衛   |
| 龍鎗英雄傳                  | 780元 | 會宇    |
| 霸王月姬                   | 650元 | 新神鵰   |
| 靈卡的魔獸教室                | 未定   | 弘煜    |
| 反·三國志                  | 未定   | 風雷時代  |

2002年1月

| 遊戲名稱                | 售價   | 發行商 |
|---------------------|------|-----|
| 巴令公主                | 599元 | 智冠  |
| 新蜀山劍俠外傳紫青劫          | 未定   | 智冠  |
| 星靈物語 (Arcturus)     | 未定   | 松崗  |
| 幻世錄2                | 未定   | 廣汀  |
| 超時空之翼               | 未定   | 旭力亞 |
| 威風超人之戰略遊戲           | 未定   | 旭力亞 |
| 夢之國 (Dream Country) | 未定   | 旭力亞 |
| 西廂鎖龍曲               | 699元 | 新神鵰 |
| 聖女之歌                | 未定   | 風雷  |
| 至高無上                | 599元 | 安竣  |

2002年2月

| 遊戲名稱  | 售價 | 發行商 |
|-------|----|-----|
| 魔法幻想曲 | 未定 | 華義  |
| 奇蹟花園  | 未定 | TGL |
| 小李飛刀  | 未定 | 昱泉  |

2002年3月

| 遊戲名稱     | 售價 | 發行商     |
|----------|----|---------|
| 第一回合     | 未定 | 智冠      |
| 少林英雄     | 未定 | 伊思視     |
| 九羽騎士     | 未定 | 會宇      |
| 冒險奇譚2    | 未定 | 會宇      |
| 陸·真之全部皇朝 | 未定 | GAMEONE |

## 動作冒險 運動 競速大預言

12月

| 遊戲名稱              | 售價    | 發行商  |
|-------------------|-------|------|
| 陸軍轟炸機             | 未定    | 華義   |
| 蜘蛛人 Spider Man    | 900元  | 松崗   |
| 急速四驅車 Stung GP    | 399元  | 松崗   |
| 雷之翼 Mega Race III | 1280元 | 松崗   |
| 風之翼 Mega Race III | 未定    | 英特衛  |
| 怒海潛將 Aquanox      | 未定    | 英特衛  |
| 越野競速場             | 未定    | 會宇   |
| 聖靈三將2             | 未定    | 數仁玩具 |

1月

| 遊戲名稱                     | 售價   | 發行商  |
|--------------------------|------|------|
| 變形金剛2: 超能勇士              | 990元 | 松崗   |
| 異形2 Aliens vs Predator 2 | 未定   | 松崗   |
| 閃電風暴                     | 未定   | TGL  |
| 雙面悍匪                     | 未定   | 大宇   |
| 情聖遊天 卡里諾瓦 (Casanova)     | 未定   | 英特衛  |
| 星際大戰 天戰星球                | 未定   | 美商藝電 |
| 戰艦大巡洋艦                   | 未定   | 美商藝電 |
| 靈魂飛船2 Soul Reaver 2      | 未定   | 英寶格  |

2月

| 遊戲名稱        | 售價 | 發行商  |
|-------------|----|------|
| 超級英雄        | 未定 | 旭力亞  |
| 極品飛車4: 最高通緝 | 未定 | 美商藝電 |
| 極品飛車4: 最高通緝 | 未定 | 美商藝電 |
| 4x4 黃金越野賽2  | 未定 | 光譜   |



## 策略・戰略大預言

12月

|                           |    |     |
|---------------------------|----|-----|
| 特戰機甲隊 4                   | 未定 | 華義  |
| 魔之騎士                      | 未定 | 大宇  |
| 三國志 10: The Last Alliance | 未定 | 英特衛 |

1月

|              |       |     |
|--------------|-------|-----|
| 波斯英雄 3       | 699 元 | 英特  |
| 大戰爭 2: R & V | 未定    | 英特衛 |
| 魔之騎士         | 未定    | 大宇  |
| 指揮官          | 未定    | 大宇  |
| 善與惡之戰爭       | 790 元 | 英特衛 |

2月

|                       |    |     |
|-----------------------|----|-----|
| 傲世新龍 3: 傲世            | 未定 | 捷安  |
| 帝國企業 Monopoly: Tycoon | 未定 | 英特衛 |

3月

|            |    |    |
|------------|----|----|
| 帝國新龍 3: 傲世 | 未定 | 捷安 |
| 帝國新龍 3: 傲世 | 未定 | 捷安 |
| 銀河英雄 3: 傲世 | 未定 | 捷安 |

## 經營・模擬・養成大預言

12月

|                                                   |       |    |
|---------------------------------------------------|-------|----|
| 模擬工廠                                              | 未定    | 大宇 |
| 魔之騎士                                              | 未定    | 大宇 |
| 魔之騎士                                              | 599 元 | 大宇 |
| Battle of the Century 2: The Last Days of Pompeii | 790 元 | 大宇 |
| 魔之騎士                                              | 600 元 | 大宇 |
| 魔之騎士 4: Comanche 4                                | 未定    | 大宇 |

1月

|                  |       |     |
|------------------|-------|-----|
| 餅乾工廠 Cookie Shop | 650 元 | 大宇  |
| 台北新龍 3: 傲世       | 未定    | 捷安  |
| 神探               | 未定    | 英特衛 |
| 大戰爭 2: R & V     | 未定    | 英特衛 |

2月

|            |    |     |
|------------|----|-----|
| 釣魚王        | 未定 | 大宇  |
| 口世絕手 3: 傲世 | 未定 | 捷安  |
| 女生宿舍       | 未定 | 英特衛 |

## 即時戰略大預言

12月

|                   |        |    |
|-------------------|--------|----|
| 世紀帝國 Empire Earth | 1350 元 | 大宇 |
| 魔之騎士              | 780 元  | 大宇 |

1月

|                           |       |     |
|---------------------------|-------|-----|
| 三國志 10: The Last Alliance | 未定    | 英特  |
| 聖女之戰                      | 未定    | 風雷  |
| 大戰爭 2: R & V              | 未定    | 英特衛 |
| 魔之騎士                      | 未定    | 大宇  |
| 魔之騎士 4: Comanche 4        | 699 元 | 大宇  |
| 魔之騎士                      | 890 元 | 大宇  |

3月

|            |       |    |
|------------|-------|----|
| 魔之騎士 3: 傲世 | 890 元 | 大宇 |
|------------|-------|----|

## 益智大預言

12月

|            |       |         |
|------------|-------|---------|
| 魔之騎士 3: 傲世 | 299 元 | 英特      |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 299 元 | 英特      |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 299 元 | 英特      |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 550 元 | 大宇      |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定    | 大宇      |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定    | 大宇      |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定    | CAMEONE |

1月

|            |       |      |
|------------|-------|------|
| 魔之騎士 3: 傲世 | 799 元 | 光譜   |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定    | 數位玩具 |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 399 元 | 英特衛  |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 399 元 | 安峻   |

2月

|            |       |     |
|------------|-------|-----|
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定    | 光譜  |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定    | 大宇  |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定    | 新瑞獅 |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定    | 英特衛 |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 399 元 | 伊恩龍 |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定    | 伊恩龍 |

## 多人線上遊戲大預言

12月

|            |    |         |
|------------|----|---------|
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定 | GAMEONE |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定 | 安峻      |

1月

|            |    |         |
|------------|----|---------|
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定 | 中華網龍    |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定 | GAMEONE |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定 | 安峻      |
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定 | 英特衛     |

2月

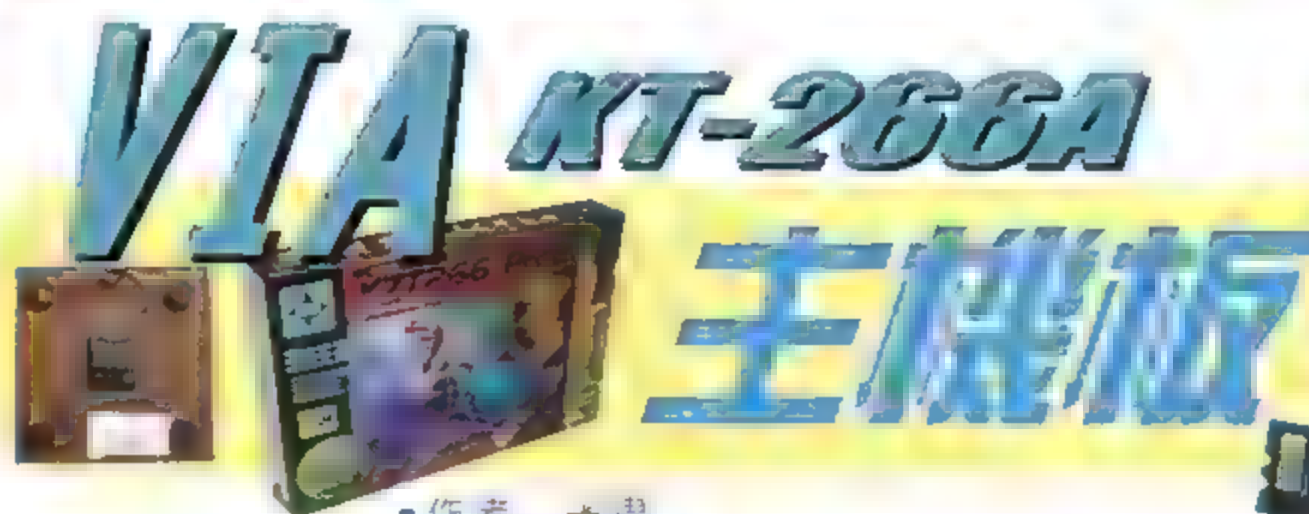
|            |    |    |
|------------|----|----|
| 魔之騎士 3: 傲世 | 未定 | 安峻 |
|------------|----|----|





喂！別在那裡探頭探腦的啦！進來啦！我這裡可是有各式各樣的神兵利器。

Athlon XP 的最佳選擇

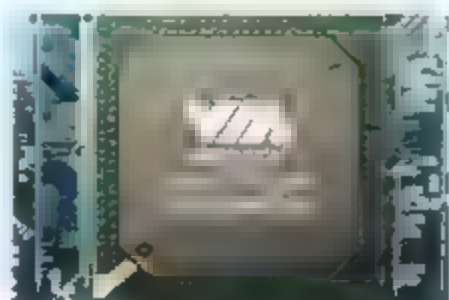


作者 水鏡

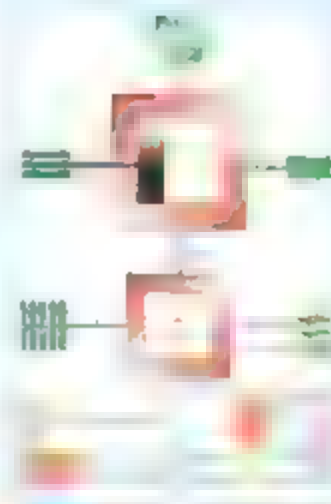
## 威盛的秘密武器

隨著DDR-SDRAM的逐漸普遍，台灣三大系統晶片設計商紛紛推出了支援DDR-SDRAM的系統晶片組。由於最早推出的威盛KT-266在效能上的表現不如預期，使得守在一旁的矽統有了推出SIS-735的最佳時機。SIS-735的表現實在相當耀眼，給威盛帶來不小的威脅。當然威盛也不是省油的燈，在相當快的時間裡，推出了修正

版的KT-266A，與前身KT-266並無多大差別。新版本最大的差別在於威盛重新修改了造成效能不彰的記憶體架構，使的整體表現提升不少。



晶片不在這格之內，可千萬別買錯，直接買二六六A



KT-266A與KT-266架構相同，由南北橋晶片組成，南北橋晶片間使用威盛獨家的Link速度高達266MB/sec。

## 測試軟體

本次使用兩套軟體作測試，SiSoftware Sandra Professional 2001取CPU效能測試中的兩項數據：CPU執行數據(ALU)與浮點數測試數據(FPU)，另外再取多媒體效能測試中的兩數據：整數數據(Integer aEMMX/aSSE)與浮點數數據(Floating-Point aSSE)。第二套為遊戲效能測試軟體3DMARK 2001測試DirectX8.0下的遊戲表現。

| 測試環境  |                            |
|-------|----------------------------|
| CPU型號 | Athlon XP 1600+            |
| 顯示卡   | 麗台 Winfast Mx 32MB         |
| 作業系統  | Windows ME 中文版 DirectX8.1a |



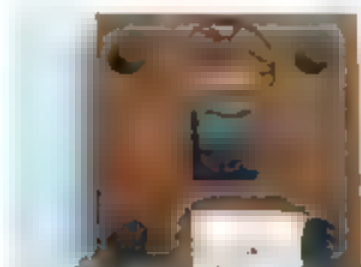
# CPU 的新選擇 AthlonXP

由於Intel的P4已將CPU時脈推向2GHz，使得AMD的Athlon居於劣勢，礙於舊的Thunderbird核心因為消耗功率過高，要提升時脈已不太可能，於是AMD推出新一代的Palomino核心。為了與舊有的CPU作區隔，AMD將新的CPU命名為Athlon XP，這樣的命名可不是為了搭Windows XP的順風車，XP代表的是extended performance也就是更高的效能。另外

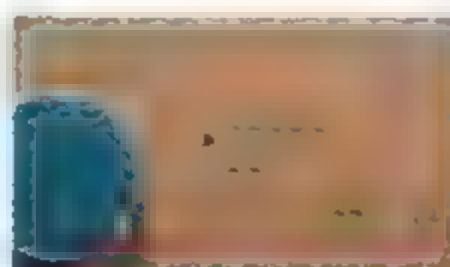
新的CPU不再標示實際的工作時脈，改以相對效能值，畢竟一般消費者仍然認為時脈高=效能高。Palomino核心可降低約20%的耗電量，內建Intel的SEE指令與溫度監控線路，並增強了L1、L2快取記憶體的功能，這些新的設計使得新核心的效能依舊相當亮麗，並不遜於P4系列。



這是一顆Athlon XP1600+，可以看到核心晶片上印上的是1600，但是其實時脈只有1.4GHz。



新的AthlonXP改採OPGA塑膠封裝技術，重量與成本都減輕了，更重要的是散熱效果更佳，核心晶片也比舊CPU來的薄。



超頻玩家熱心的L2橋接點，這次AMD將其切得相當徹底，深度相當的深，但是網路上還是有連接的方法，而且一點都不難。

## 華碩 A7V266-E - 延續之版本並無大改革

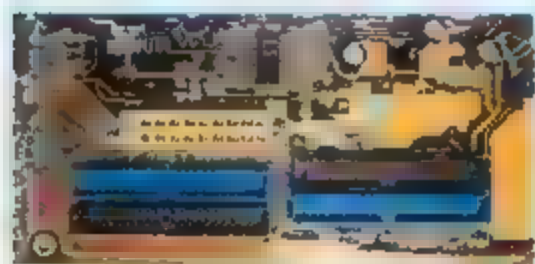
與華碩官方網站一樣，這次A7V266-E的包裝，突破了以往華碩單調的設計，改以色彩鮮明活潑的設計，相當吸引消費者的目光。延續以往Socket A系列主機板的設計，並無大改革。與之前一樣內建了AGP PRO與ACR的插槽，PCI插槽數有五個，並內建了C-Media CMI8738的音效晶片與Promise的IDE控制晶片。使用者可以藉由主機板上的DIP Switch來設定CPU，當然也可以藉由華碩專利的Jumper Free技術對CPU進行微調。支

援新的Athlon XP，可以藉由主機板讀取CPU傳回的溫度。在測試時筆者發現，原本設定133MHz\*10.5，但在測試軟體卻顯示1.41GHz，可見前端匯流排被小幅度提高了，相信華碩對於其主機板的穩定性有一定的信心，效能上的表現，並不是十分突出，但是仍有中上的表現，要注意的是華碩將四個IDE插槽位置集中在一起，相關位置需清楚，藍色為第一個插槽，華碩在說明書上的位置標示錯誤，安裝時需特別注意。



內建的CMI8738音效晶片，支援了七聲道，不但提供使用者優佳的音效功能，也替使用者省了一筆費用。

| 華碩 ASUS A7V266-E |               |
|------------------|---------------|
| CPU設定            | DIP、BIOS      |
| 外頻範圍             | 100/33-227/57 |
| 倍頻範圍             | 5X-14X        |
| 核心電壓             | 1.050V-1.650V |



將四個IDE插槽集中，辨識不易，加上說明書標示錯誤，可說是進口的缺失。

| 測試數據                |            |
|---------------------|------------|
| Dhrystone ALU       | 3872MIPS   |
| Whetstone FPU       | 1939MFLOPS |
| Integer aEMMX aSSE  | 7672it/s   |
| Floating point aSSE | 8836it/s   |
| 3DMark Result       | 2626       |



內建的Promise PDC20265R IDE控制晶片，支援兩個ATA-100 IDE插槽與RAID 0、1功能。



北橋晶片使用風扇，以增其穩定度，畢竟該主機板平時就是以3.44MHz的外頻在運作。

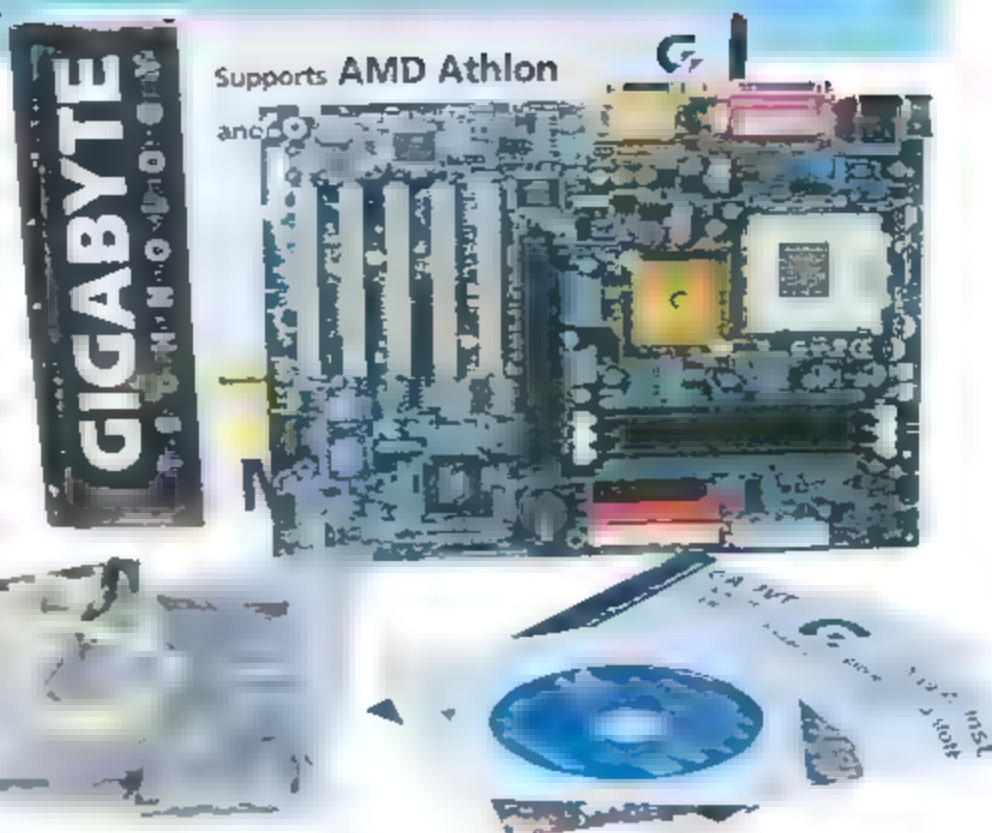


使用新的Athlon XP時需記得將JUMPER設定為Palomino，以獲得較佳的效能與XP新增的溫度監控功能。

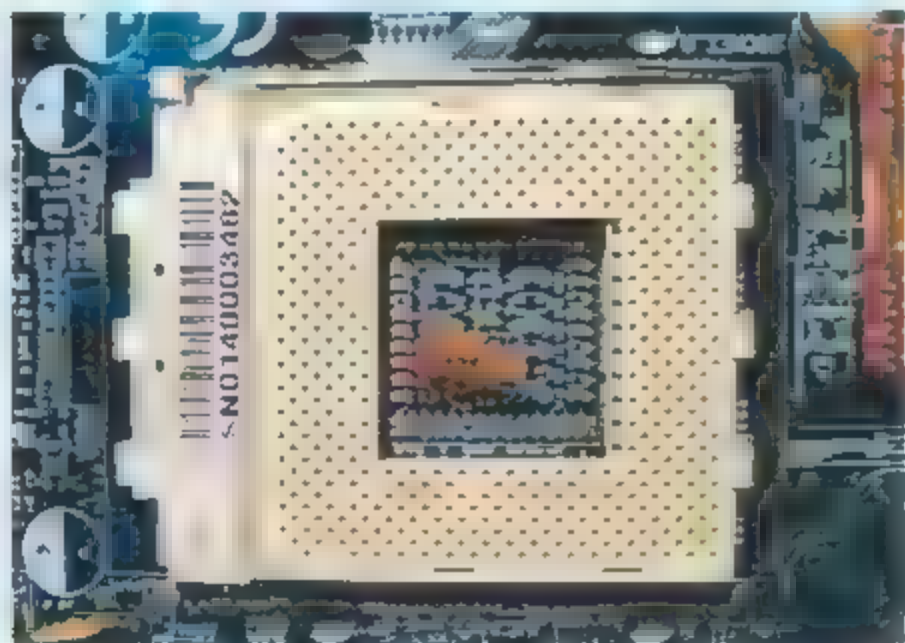


承襲以往的技嘉風格，以穩定為第一考量，包裝與其他三者相比遜色不少。以技嘉一貫的包裝，主機板整合了大部分使用者需要的功能，內建 Creative CT-5880 與 AC97' 的音效控制晶片，並內建了俗稱螃蟹卡的網路晶片 Realtek RTL8100L，擁有 AGP 插槽一個、五個 PCI 插槽，並未內建 CNR 或是 ACR，這樣可以節省成本，加上會選擇使用的使用者較少，所以並不影響。本主機板一樣具備技嘉多項讓人讚賞

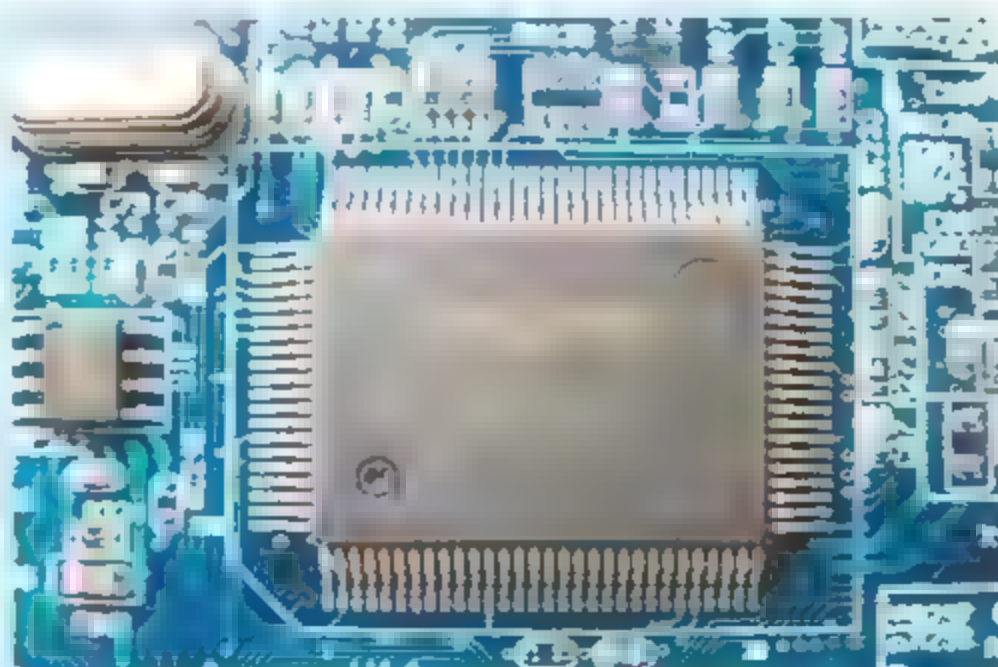
的功能，例如 DualBIOS、線上更新 BIOS 的 @BIOS...，本次更大手筆的附上了大名鼎鼎的防毒軟體 Norton AntiVirus 與個人防火牆 Norton Personal Firewall，這兩套軟體可都是完整版，而且這兩套軟體可是不便宜的。在 CPU 的設定方面可以藉由 DIP Switch 來設定倍頻，並可利用 BIOS 來調整外頻與核心電壓，技嘉一向以穩定為主，所以能設定的彈性較小。



| 技嘉 GA-7VXH |          |
|------------|----------|
| CPU 設定     | DIP、BIOS |
| 外頻電壓       | 5x 12.5x |
| 倍頻範圍       | 5x 12.5x |

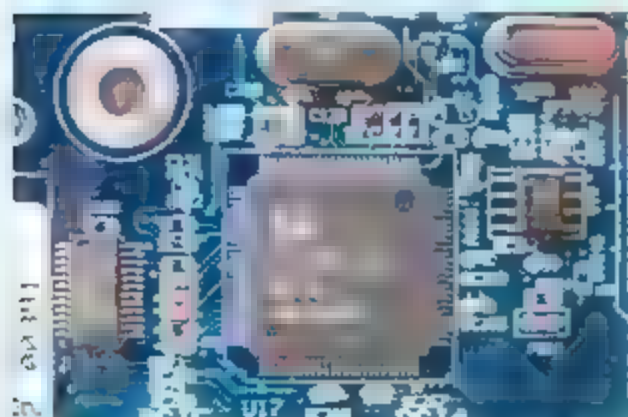


改以較佳的方式偵測 CPU 溫度，可以接獲到 CPU 溫度，以正確的得知 CPU 溫度。新的 Athlon XP 晶片加入到了，XP 可以藉由內建線路傳回 CPU 溫度。

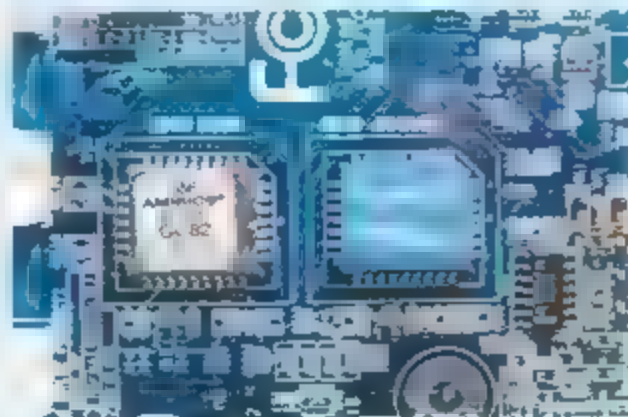


技嘉採用 Creative CT-5880 同等級的音效晶片 CT-5880，提供了四聲道的輸出選擇。

| 測試數據             |          |
|------------------|----------|
| Chrystone Acc    | 3806MIPS |
| Integer aMMx SSE | 7612it/s |
| 3Dmark Result    | 2688     |



多數網路卡所使用的 RTL8100L，上面印了一隻螃蟹，所以有所謂的螃蟹卡稱號。



技嘉獨特的 QLo BIOS 技術，可以在不更換 BIOS 晶片，與硬體的改變。



需依照 CPU 支援的外頻來設定使用 100MHz 或是 133MHz。



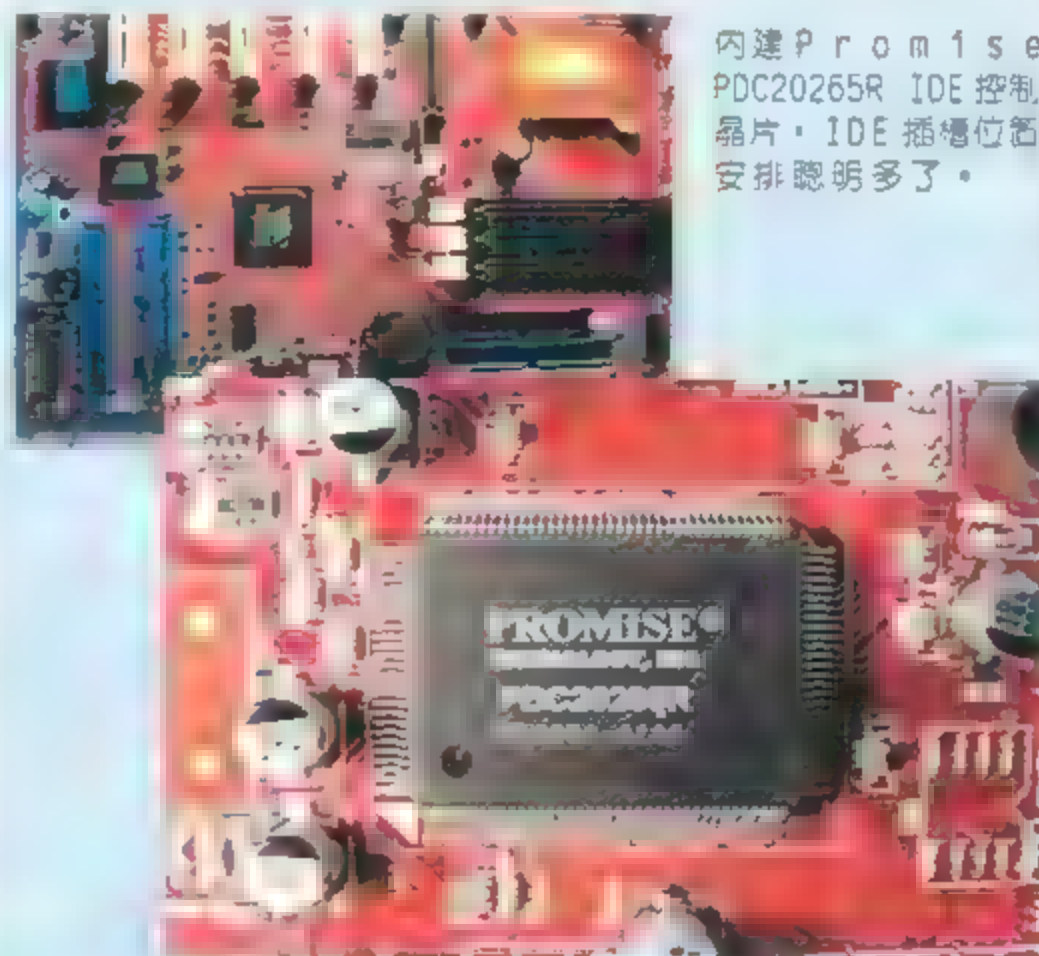
外包裝設計相當的搶眼，本產品以功能掛帥，具有相當多的新科技，內建 NEC 的 USB 控制晶片支援 USB 2.0，微星超炫功能 SmartKey，開啓該功能時，使用電腦前需插入 SmartKey 才可以進入，替你保護了電腦內重要的資料。另外內建了與華碩 A7V266-E 一樣的 IDE 控制晶片，支援四個 ATA-100 IDE 插槽與 RAID 0、1 的功能。但是說也奇怪內建了那麼多新的功能卻未內建較佳的音效晶片，只能使用 AC' 97 Codec，是較為可惜的地方。

但是具有一個 CNR 插槽可供使用者使用。設定 CPU 時直接由 BIOS 設定，不用設定 JUMPER 或是 DIP Switch。但是設定的自由度相當小，較無法吸引超頻的玩家購買。BIOS 設定的項目相當多，可以細部設定相關細節，以獲得較佳的效能。廠商不惜成本的附贈許多超值配件，一個四埠 USB 插槽的檔板與兩個 USB 插槽外加 D-Bracket 功能的檔板，軟體方面除了微星自行開發的多項工具外，還附贈



除了 PC-Cillin2000 這套由國人研發的防毒軟體。

| 微星 MSI-KT266 Pro2 |      |
|-------------------|------|
| CP 設定             | BIOS |
| 倍頻範圍              | 無法設定 |



內建 Promise PDC20265R IDE 控制晶片，IDE 插槽位置安排聰明多了。



附贈的 USB 檔板，並提供 D-Bracket 功能，解決什麼問題一目了然。

| 測試數據               |          |
|--------------------|----------|
| Drystone Acc       | 3856MIPS |
| Integer aEMMx aSSE | 763111s  |
| 3DMark Result      | 2613     |



NEC 的 USB 控制晶片，支援 USB2.0，不但承襲了 PnP 與熱插功能，更將速度大舉提升至 480MB/sec，另外還向下相容，舊的 USB 產品一樣可以使用。



SmartKey 套件，包含 USB 延長線與 SmartKey。



除了外接的 D-Bracket 功能外，主機板上依舊保留 D-LED 的功能。

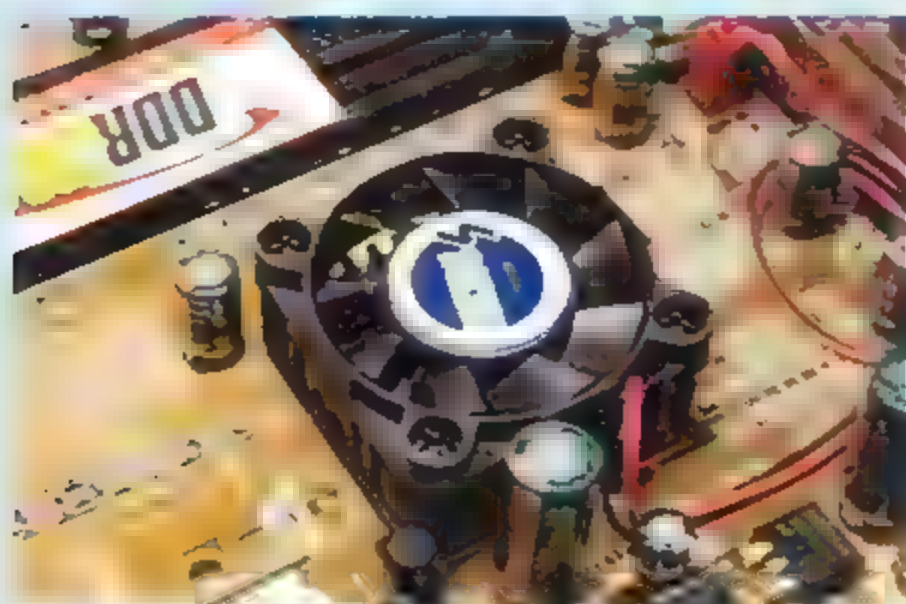


# 偉格 SL-75DRV2 - 效能與功能兼具的產品

光看外包裝就展現出不凡的氣勢，採用 AGP Pro 插槽並內建 CNR 插槽與五個 PCI 插槽。在北橋晶片上加上了相當大的風扇，以增加穩定度。可以由主機板上的三組 DIP Switch 來設定外頻、倍頻、核心電壓，藉由此三組就可以相當完整的設定 CPU，提供的選擇相當多，設定彈性大。更別說是還內建了專利的紅色風暴超頻技術。另外內建了智慧型 CPU 防護盾，像本次筆者一不小心忘了插上 CPU 風扇電源線，該功能就第一時間的關閉電源，替筆者省了不少錢。本主機板與華碩一樣對前端匯流排進行小幅度的超頻，約為 134.4MHz，所以原本 1.4GHz 的 CPU 會以 1.41GHz 的時脈來跑。測試的結果相當的耀眼，成績都是名列前茅。可說是一塊不可多得的好主機板，不論效能或是穩定度都能兼具，硬要說缺點的話我想大概是只內建了 AC' 97 音效功能。



| 偉格 SL-75DRV2 |              |
|--------------|--------------|
| CPU 設定       | DIP、BIOS     |
| 外頻範圍         | 100-150      |
| 倍頻範圍         | 5.5X-14X     |
| 核心電壓         | 0.85V-1.850V |



北橋晶片上，加上了大風扇，可以有效的增加穩定度與超頻的範圍。



可以利用三組 DIP Switch 設定 CPU，風扇電源需使用 CPU 插槽旁的插頭，要不然可是開不了機ㄟ

| 測試結果                |            |
|---------------------|------------|
| Dhrystone ALU       | 3877MIPS   |
| Whetstone FPU       | 1942MFLOPS |
| Integer dMMx dSSE   | 7669it/s   |
| Floating Point dSSE | 8834it/s   |
| 3DMark Result       | 2703       |



附贈了一組外接的感熱電阻，可以偵測出黏貼處的溫度。



BIOS 中包含獨家的紅色風暴超頻技術，可以設定外頻、倍頻、核心電壓、等，功能強大，超頻的好幫手。



附贈了 PC-cillin 2000、Virtual Drive、Partition Magic 6.0、Drive Image 4.0 等軟體，不但附上光碟還附贈了一本解說詳細的說明書，但是是英文的。



# 動力回饋搖桿2

• 作者 - R. CHARL 歐

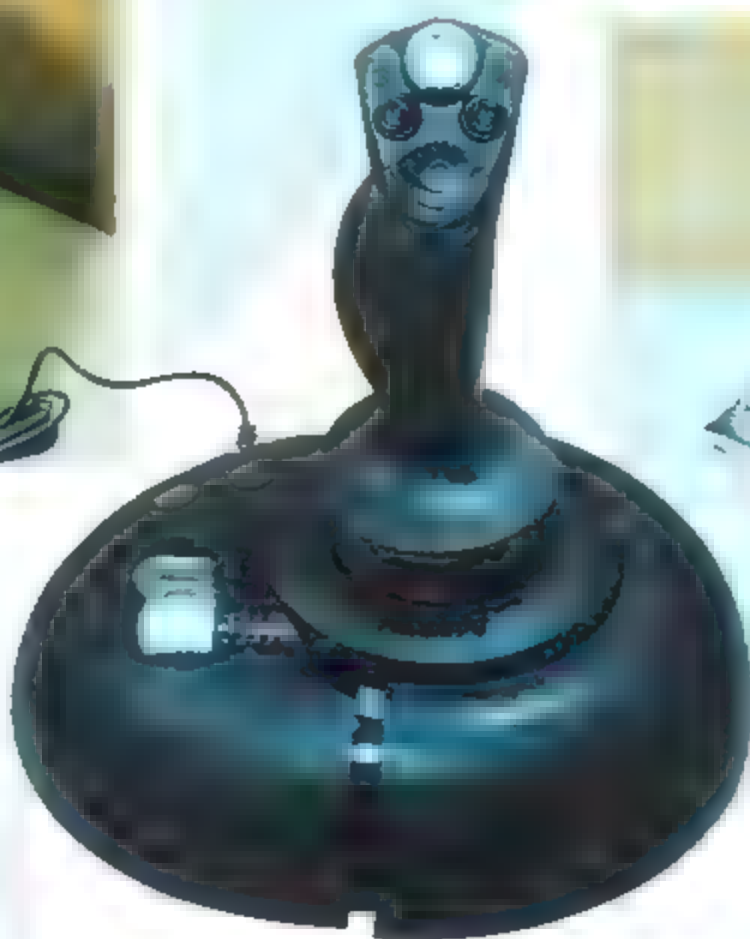


微軟最新推出的 SideWinder Force Feedback 2 (動力回饋搖桿2)，正準備徹底改革遊戲當中的力回饋逼真程度。功能強大的軟體，搭配8個可規劃的按鈕，加上一個八個方向的準星帽，讓你可規劃16種功能設定。

內建電源供應及最佳化的飛行搖桿傳動軸，提供更輕、更快的力回饋，讓你感受每個微小的震動，大大提高逼真程度及遊戲快感。想體驗勝利的感覺嗎？動力回饋搖桿2是你傲世群雄的最佳選擇！



搖桿上的準星帽及按鈕



利用USB埠與電腦連接



搖桿機體上的節流閥與按鈕



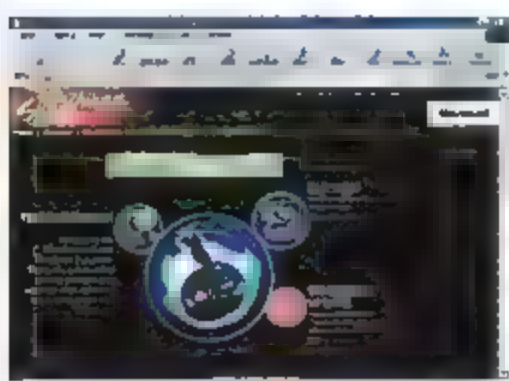
外接電源插孔



搖桿力回饋設定



可自行設定按鈕功能



動力回饋搖桿2的網頁資料

## 產品特色

1. 改良的節流閥，提供更真實的遊戲感受。
2. 用您的指尖即可控制。利用準星帽和2個按鈕即可規劃16種功能。
3. 方向舵的控制。SideWinder 首創利用旋轉的方式控制方向舵，讓您的飛行動作更簡單、更靈活。
4. 100種以上的力回饋方式。內建16-bit、25MHz處理器提供了100種以上逼真的力回饋的同時，徹底加強提供精準度及精密的控制。





2002春節

# 電腦特展 ● 多媒體展

2/6-10 (9:00~17:00) 台北世貿中心

## TAIPEI GAME SHOW



全省巡迴展第一站

### 勁爆炫酷的 Taipei Game Show

(集合國內知名遊戲大廠，號召全國電玩遊戲高手！)

### 電玩主題館、遊戲趣不完

(最新遊戲搶先曝光，最炫贈品免費來拿！)

### 電腦特展 - 4C 新世代

(各式新型電腦、NOTEBOOK、PDA 等，新春回饋超低價、汰舊換新好機會！)

### 電腦教育 - 網路新時代

(學習新指標：快速、輕鬆得智慧！)

### 線上漫畫圖書館

(漫畫無國界、新鮮馬上看、港日漫畫即時 view！)

### 無線網路 - 無線遊戲

(翹到哪兒玩到哪，就給閒不下來的你！)

### 親子歡樂園、一同來上網

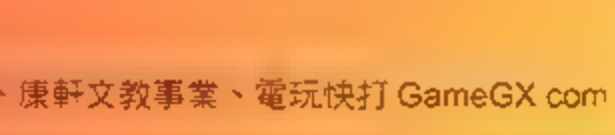
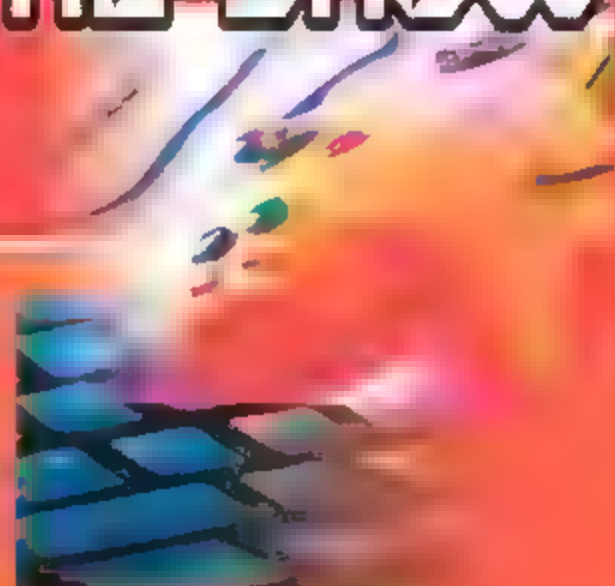
(凱蒂貓、企鵝家族、天線寶寶、草莓姊姊、水果奶奶，等你一起來學電腦哦！)

### 極速寬頻 - 迅速連線

(超低價、高速率的 ADSL 等你來逛翹猛上！)

### 創意鮮活館、開拓新視野

(最鮮、最炫、最新穎的技術，通通在這裡，等你來發掘！)



2002 台北世貿中心  
3/8-11 於台中世貿中心

2002 高雄春季電腦大展

4/4-8 於高雄世貿中心

主辦單位

經濟部工業局、軟體工業五年發展推動計畫

主辦單位

台北市電腦商業同業公會

協辦單位

HiNet、7-11、中國信託、巴哈姆特電玩資訊站、康軒文教事業、電玩快打 GameGX.com



2002春節

# 電腦特展 ● 多媒體展

新體驗 · 新感動 · 新氣象 · 新希望全都任

## 2002 TAIPEI GAME SHOW

勁爆**台北多媒體展**，燃燒你的戰鬥細胞、用盡你的電玩能量。  
拿起滑鼠、握緊搖桿、榮登極樂：過關斬將、得勝天國！

台灣最大、最炫、最猛的電玩展**Taipei Game Show**，  
集合國內知名遊戲廠商、陪你廝殺遊戲禁地、暢行3D超炫虛擬實境。  
你一定不能錯過這場超年度、超舞台的電玩盛會！

中南部展出時間

2002中區春季電腦大展 3/8-11 於台中世貿中心    2002南區春季電腦大展 4/4-8 於高雄世貿中心



### 軟體世界 讀者可享免費參觀

剪下此券，即可免費參觀

## 電腦特展 ● 多媒體展

2/6-10 (9:00-17:00) 台北世貿中心

### 勁爆狂熱的 Taipei Game Show

集合國內知名遊戲廠商，與全球電玩遊戲高手

最新遊戲機、遊戲、遊戲、遊戲

最新遊戲機、遊戲、遊戲、遊戲

各式新生電腦、NOTEBOOK、PDA等，新春回饋超低價，欲購從速好機會！

學習新選擇，快速、輕鬆、無負擔的電子書包

學習新選擇，快速、輕鬆、無負擔的電子書包

漫畫新選擇，新書馬上看，港口漫畫即時view

最新遊戲機、遊戲、遊戲、遊戲



說明事項

▶ 憑此券於展出期間可兌換入場識別證，一人限換一張，此票券價值150元，為非賣品不得販售且不能折換現金，一經發現則依法嚴辦

經濟部工業局、軟體工業發展局、台北市政府

台北市電腦商業同業公會

HiNet、7-11、中國信託





# 軟體世界叢書系列

尋秦記

寫真攻略設定集



編號: 3106 售價: 250元

內容概述

|         |         |
|---------|---------|
| 1. 遊戲背景 | 2. 遊戲系統 |
| 3. 遊戲流程 | 4. 遊戲心得 |
| 5. 遊戲秘技 | 6. 遊戲設定 |
| 7. 遊戲圖鑑 | 8. 遊戲心得 |

蓋亞大地傳說

完全攻略本



編號: 3105 售價: 199元

內容概述

|         |         |
|---------|---------|
| 1. 遊戲背景 | 2. 遊戲系統 |
| 3. 遊戲流程 | 4. 遊戲心得 |
| 5. 遊戲秘技 | 6. 遊戲設定 |
| 7. 遊戲圖鑑 | 8. 遊戲心得 |

仙狐御傳水火金雷

攻略設定集



編號: 3103 售價: 250元

內容概述

|         |         |
|---------|---------|
| 1. 遊戲背景 | 2. 遊戲系統 |
| 3. 遊戲流程 | 4. 遊戲心得 |
| 5. 遊戲秘技 | 6. 遊戲設定 |
| 7. 遊戲圖鑑 | 8. 遊戲心得 |

攻略本線上訂購

遊戲快遞購物網站

<http://www.gamexpress.com.tw>

大唐雙龍傳

完全攻略書



編號: 3088 售價: 280元

內容概述

|         |         |
|---------|---------|
| 1. 遊戲背景 | 2. 遊戲系統 |
| 3. 遊戲流程 | 4. 遊戲心得 |
| 5. 遊戲秘技 | 6. 遊戲設定 |
| 7. 遊戲圖鑑 | 8. 遊戲心得 |

天使之都

完全攻略本



編號: 3097 售價: 199元

內容概述

|           |         |
|-----------|---------|
| CHARACTER | 1. 遊戲背景 |
| MAP       | 2. 遊戲系統 |
| MISSION   | 3. 遊戲流程 |
| DATA      | 4. 遊戲心得 |
| APPENDIX  | 5. 遊戲秘技 |



# 武林群俠傳 完全攻略本



售價 250元

編號：3102 售價：250元

## 內容概述

本書為《武林群俠傳》的完全攻略本，內容詳盡，包括遊戲背景、角色介紹、劇情發展、任務攻略、物品道具、技能招式等。本書適合廣大玩家參考，幫助他們順利完成遊戲。

# 烽火傳說 完全攻略本



編號：3100 售價：250元

## 內容概述

本書為《烽火傳說》的完全攻略本，內容詳盡，包括遊戲背景、角色介紹、劇情發展、任務攻略、物品道具、技能招式等。本書適合廣大玩家參考，幫助他們順利完成遊戲。

# 三國群英傳II 完全戰戰之書



編號：3091 售價：199元

## 內容概述

本書為《三國群英傳II》的完全戰戰之書，內容詳盡，包括遊戲背景、角色介紹、劇情發展、任務攻略、物品道具、技能招式等。本書適合廣大玩家參考，幫助他們順利完成遊戲。

# 新蜀山劍俠傳 攻略手札



編號：3090 售價：199元

## 內容概述

本書為《新蜀山劍俠傳》的攻略手札，內容詳盡，包括遊戲背景、角色介紹、劇情發展、任務攻略、物品道具、技能招式等。本書適合廣大玩家參考，幫助他們順利完成遊戲。

# 仙狐奇緣 完全攻略本



編號：3089 售價：250元

## 內容概述

本書為《仙狐奇緣》的完全攻略本，內容詳盡，包括遊戲背景、角色介紹、劇情發展、任務攻略、物品道具、技能招式等。本書適合廣大玩家參考，幫助他們順利完成遊戲。

精彩出集、值得收藏



引爆今冬最炫的傳說

# 魔力寶貝



大字全球官方授權的超詳細機密資料！魔力高手的超詳盡遊戲心得！還有完整版的魔力寶貝遊戲光碟，讓新手深入瞭解遊戲，老手徹底破解遊戲！

12月中在全省各大超商、書局及電腦門市同步上市！



**定價299元**

**電腦玩家**

100 臺北市愛國東路100號  
TEL: 0800-020-299



ENIX CORPORATION

大字全球網路科技公司  
[www.joypark.com.tw](http://www.joypark.com.tw)



2002年全球歡樂春節鉅獻 超級強檔角色扮演策略遊戲

★ 全球研研圖影畫家與遊戲家多聲讚揚

★ 為AI? 雙子遊戲或破壞江表是為可也

★ 破江及完全進入家...時...此...一

★ 破江及完全進入家...時...此...一

★ 破江及完全進入家...時...此...一

父母是亡國少年，與一群志同道合的朋友，被迫面對人類與其他種族的爭鬥問題，和人類之間一切因為不信任而發生的戰爭，彼此間的情懷也開始改變。友情與愛情的糾葛，生與死的選擇，你要如何取舍。

至今，我還在期待，一份真心的關懷

Xenage  
永恒之星 plus

YouxiLand

永恒之星網址: <http://www.gamebox.com.tw/X-age/all.htm>

全球歡樂數位股份有限公司 <http://www.youxi.com/>

台北縣中和市中正路78號 電話: 02-2225-2000 / 傳真: 02-2225-2001 / 24小時客服專線: 02-2225-0029 轉 33-34



# 龍

## 破風之路

The Legend of Dragon's Son.

使命創造命運

# 龍之子

The Legend of Dragon's Son

### 三國英雄並肩作戰

關羽的剛強、張飛的勇猛、趙雲的威勢讓你一次體驗！

### VR 絕招互動戰鬥

一招一式宛如街頭格鬥般  
有不同的對戰反應！

### 展現武將兵器特性

武將隨著所持兵器擁有  
不同的攻擊防禦屬性！

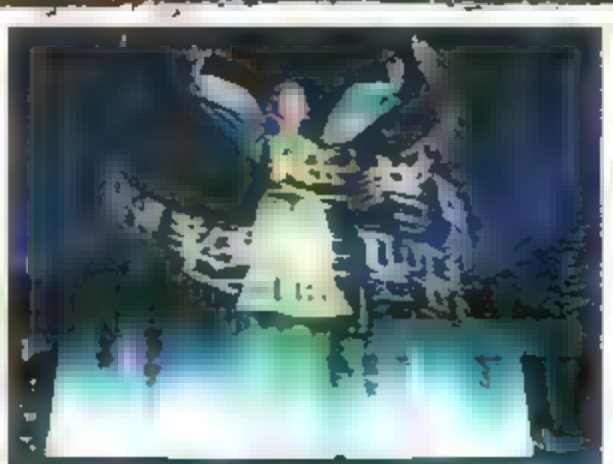
### 謀士貢獻陣形知識

八門金鎖陣、一字長蛇陣、青龍九鼎陣....  
多種陣形靈活變化才能致勝！

### 擬真畫面令人感動

3D pre-render 畫面，皆作過再一次的  
2D 加工繪製，更加入火焰、落葉、  
微震等動態因子！

「天命」之相與「破風」之相的宿命之爭即將展開，歷史已逐漸脫軌，航向一個偏離的未來！





# 穿越時空二千年 席捲天地真龍子

日本講談社授權，暢銷漫畫 龍狼傳改編，  
滿足你與三國英雄們並肩沙場的願望，  
讓你以現代人身份參與亂世各大戰役！

化身龍之軍師

智勇三國仲達

新蜀戰戰虎虎許都

長阪坡救世英雄

一個從現代回到古代的中國人

一部重新改寫三國歷史的RPG

原畫 山原慶人老師







軟玉溫香 抱滿懷  
今夜邀你來打牌

喂~陪人家打牌,  
好嗎?

正宗十六張麻將

陳慧敏 主演

# 麻將寶真館





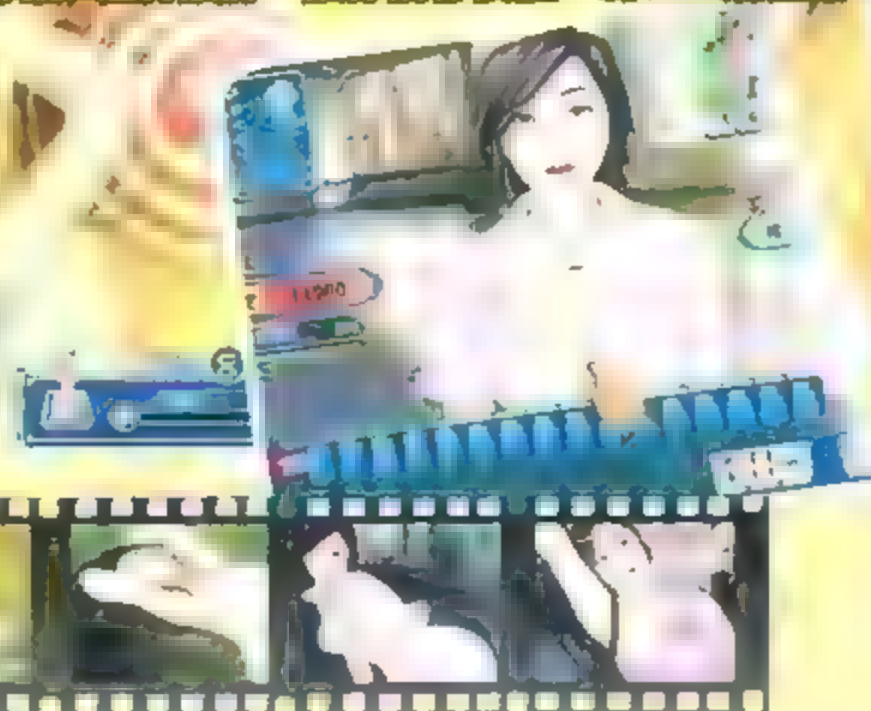
## 正港台灣十六張麻將原床重現

超強人工智慧，挑戰八位嬌豔欲滴的美眉，提升你的麻將功力！



## 人心最難猜的過牌畫面

打破傳統！以連續動畫讓專家美眉動起來，  
最後10秒的刺激B連打設計，讓你前仆後繼，為GAME犧牲。



## 手腦並用，開啓在驚豔遊戲裡

隨時可以伸出怪叔叔之手碰觸螢幕上的美眉，與她們發生互動。



## 面花兼樂透，天天玩不夠

創新橋花設計，胡牌對中樂透大獎，美眉要你美不完啦！

## 字一句我愛妳，美眉抱回家裡去

運用無上技巧與愛的宣言，突破美眉們的心防，  
誰能登上最要排行榜，誰就是16張麻將之王！



## 十魔法牌中秘，解開美女心中謎

如何搞定那些有著高超牌技、聰明心性的美眉？怎麼樣使用  
魔法牌達到你要的目的又可以順利贏牌呢？



Just For You!!

Copyright



以薯為圓心 以屎為半徑 畫出一個

天打雷劈

欺

壓

善

良

無

惡

不

作

市

儉

現

實

無

利

不

圖



速食軍團

勇者軟趴趴 玩家笑哈哈



短視近利的熱狗、欺善怕惡的肉包、誘逗脫線的漢堡還有裝酷很ㄟ一的薯條組成的  
史上最賤最屌的勇者軍團即將現身，帶領玩客進入好玩好笑的速食世界！



全球最好吃的PPS大富翁遊戲

就在今年，  
即將挑逗你的味覺，  
流盡你的口水，  
笑翻你的神經！



NOT DOG NOT DOG

熱狗熱GO!

速食英雄

愛與勇氣大冒險

屬於肉肉英雄的同心圓~



卡片戰鬥緊張刺激 珍貴道具各憑本領

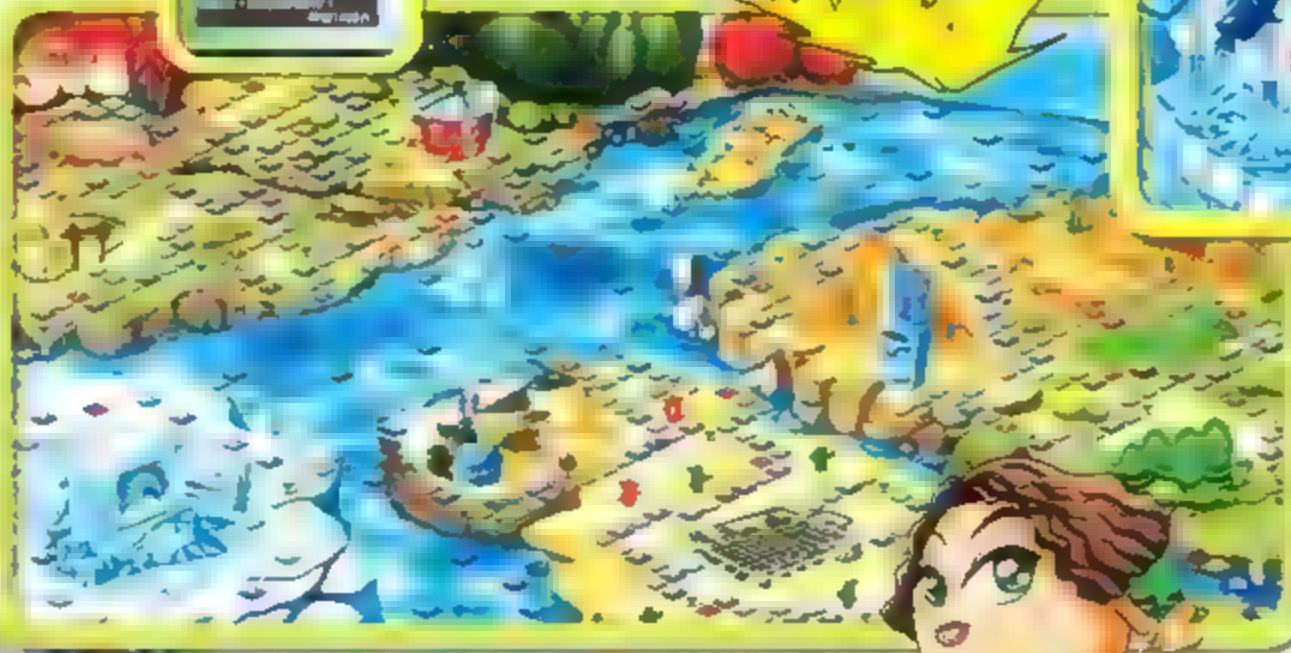
數百種功用不同的卡片等你收集，可派出小偷、刺客、乞丐等通用卡偷襲敵人，再利用助攻、本命、助防等戰鬥卡打敗敵人！



大地圖耀眼亮麗

小場景鮮活有趣

以漫畫為主軸、食材為題目設計出一連串的故事場景，有電鍋做成的電鍋城、冰箱做成的冰島世界、蜜桃做成的摩摩村、還有最好吃的烤肉沙漠……糟糕，口水流出來了！



棋格設計巧妙豐富

讓你卻別覺單調

遊樂場提供十餘種小遊戲、訓練所可讓玩家PK作戰、電影院招待欣賞短篇漫畫……



上網齊聚 老少都瘋狂

支援區域連線，開放網路對戰，可以通力合作打魔王，也能夠互相陷害求進步！







獨步武俠世界的新世代旗手——黃易

讓千萬華人拍案驚艷的經典鉅作豪秦熱賣中！

揭開始皇身世的千古之謎，看林易與歷史對峙少龍開的大玩笑！

● 見證戰國傾愛的多種樣貌，

動人只驚豔重現原稿精華，翻覆情場，你也可以和秦始皇的母戰談戀愛！

● 尋找稀世寶石，

未完成的名匠刀劍遺作，打造鑄鍊出勝過原稿的絕世武器，再現神兵絕光！

● 震撼展現原稿驚天招式，

在刀劍交鋒中，

痛快解決所有恩怨情仇，

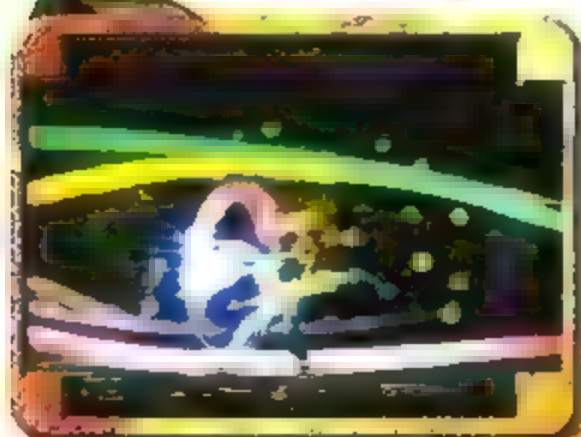
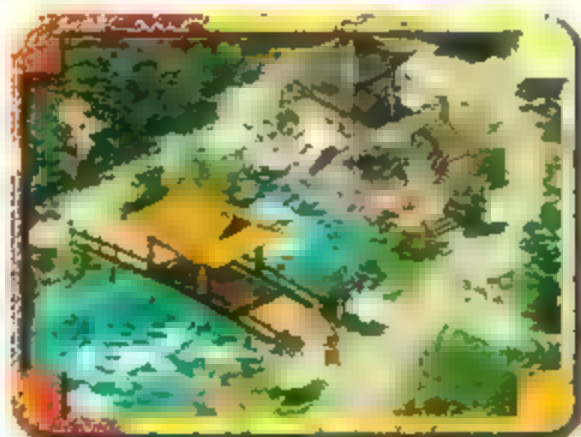
戰鬥聲光威力大映人心！

# 尋秦記

尋秦記 The Emperor's Quest

黃易

尋秦記 武俠史無前例驚天大作



笑看湧風起雲，探手地覆天翻；冷對刀光劍雨，陷身愛恨糾纏！



台灣國際影視科技股份有限公司  
http://www.sab-world.com http://www.7tv.com

智冠科技·全彩畫工作室

|| 尋秦官方網站 || <http://findching.gamefamily.com.tw>



仙狐奇緣前傳

# 水火金雷

## 台灣皮卡丘

## 幻獸大冒險

仙狐奇緣不可思議序章

穿梭時空前往創世時代



遠古神話

幻獸冒險

即時戰鬥

合體技巧

精鑄盔甲

百煉刀劍

生動對話 多重結局

仙狐奇緣 精彩序章

### 做個好色之徒

- 一、請以水火金雷攻略上最後八張素描手稿為主，影印後進行著色，並剪下攻略中第168頁的頁數標籤截角作為參賽認證（未附截角者無效），附上真實姓名、電話、地址、e-mail信箱，希望得到獎品的優先順序，寄至：[地址]
- 二、活動期限90年2月20日為止（郵戳為憑），得獎名單公佈於水火金雷網站上（由於獎品數量有限，如果因姓名、地址有誤，導致收不到獎品，本公司概不負責）
- 三、繪製方式：1、從攻略上最後八張素描手稿中，選出一張自己想畫的對象，影印後再上色。2、若想挑戰高難度者，請以攻略上八張素描手稿為題，選擇出一張自己想畫的對象，重新繪製並著色。（圖稿尺寸：同A4大小）
- 四、得獎者將依照名次擁有優先選擇獎品獎項權力，每人只限得一樣
- 五、獎品內容：四隻幻獸變人形後的手繪精緻彩色稿（內容：水靈兒、溫靈、妙思、勝奇共四張）以手稿畫作製成的年曆八張 水靈兒娃娃八隻
- 六、詳細活動辦法請上北斗星網站網址：[www.dipper.com.tw](http://www.dipper.com.tw)查詢



聯想世界 智冠科技股份有限公司 [www.3world.com](http://www.3world.com)

台北總公司

智冠科技

北斗星工作室

台北總公司

台北總公司

台北總公司

台北總公司

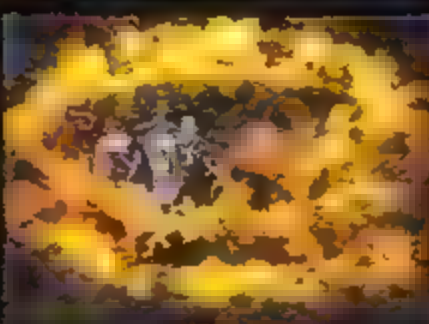
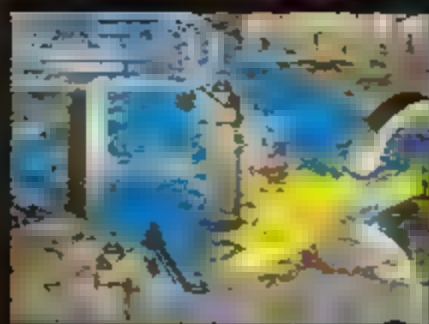


人生不能重來！正義只存一念之間！  
意外的人生，讓善惡倒錯。你能抗拒魔的誘惑，以智慧與戰技贏得最後勝利嗎？

本年度劇情張力最足夠的浪漫傳奇 探討人性根本的戰略角色扮演詩篇



Illustration: 德珍



■ 多重路線帶來多種意料之外的結局 ■ 全3D人物、場景與戰模式戰場環境 ■ 主角可以不同的世界觀完成一生使命  
■ 真拳實腳的攻擊與古老魔法奧義的施展 ■ 個性化的男女主角帶你探訪歐陸中世紀社會百態



一書一策承詔御守哥

一書一策向歷史屈服的男人!

一書一策向歷史無對證驚天代表作

攻略書冊  
附道、地、武、角  
具、情、團、功、色  
錄、總、攻、場、招、簡  
覽、略、策、景、式、介

寫真書冊

◎原畫之  
版人物欣賞等

各男女主角之CG



# 尋秦記

寫真攻略設定集



## 智冠科技資訊展 參展行程表

1. 台南資訊月產品展 90.12.28 至 91.01.02 10:00-18:00  
報名截止日: 12/19 (貝汝展覽中心) (A32.33.44.45)
2. 高雄資訊月產品展 91.01.11 至 91.01.16 09:00-17:00  
報名截止日: 1/2 (台糖物流園區) (3f)
3. 春季電腦多媒體展 91.02.06 至 91.02.10 09:00-17:00  
報名截止日: 1/20 (世貿一館) (D224.236.225.235)
4. 中區春季電腦大展 91.03.08 至 91.03.11 09:00-17:00  
報名截止日: 1/20 (台中世貿中心)
5. 高雄春季電腦大展 91.04.04 至 91.04.08 10:00-18:00  
報名截止日: 1/20 (高雄世貿中心)



採時薪制、供營養午餐、表現認真者另有工作獎金

1. 意者請備履歷及生活照一張，寄至高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓新廣部

2. E-mail: cuh@unochina.com (主旨: 應徵工讀生)

3. 電洽: (07)815-0988分機313或0915-012-097陳小姐

應徵處

(請註明可參加之展期名稱/本公司將於展覽前安排集體面試)

憑券到「智冠科技」可兌換  
軟體世界

1本



運動你的心・運動你的腦筋

可增強式紙牌遊戲

【中國魔法牌】

# 水滸傳

全球首創六角戰牌玩法

將紙牌以西餅棋與象棋的方式呈現

徹底訓練一個人思考的創意和臨場應變的智慧

本系列共144張牌・可與【中國魔法牌】其他系列合併使用



增強包

建議售價60元

內含10張隨機置入之紙牌

基礎組合

建議售價150元

內含20張隨機置入之紙牌

15張水滸傳基本水晶

本產品採用德國Phoenix Diamond頂級紙牌專用紙張印製



中國魔法牌之水滸傳系列,使用之圖片版權及遊戲規則 版權  
屬雪狼工作室所有 版權所有・請勿仿製

<http://www.arcane-dragons.com>





十年寒窗無人問



# 換你出招



畫成名天下知

你有著才華洋溢卻一直乏人問津嗎？  
想邁向成功畫家之路卻遲遲無法踏出那第一步嗎？

智冠科技為促進與玩家之間的互動關係，並增加紙牌圖案之豐富和收藏性，特此舉辦特約插畫家徵選活動，不管你是不是中國魔法牌玩家你都可以來投稿「圖」謀一職唷！

## 活動辦法：

### 《一、徵稿類型》

1. 一般插(漫)畫家：以手繪圖稿或電腦圖稿為主。
2. 紙雕作家：以紙雕作品為主，再以相片圖稿參加徵選。
3. 水墨畫家：以國畫、水墨畫為主，用以表現出濃厚中國風味。
4. 剪紙：以中式剪紙風格創作，再以相片圖稿參加徵選。
5. 其他：只要能與中國魔法牌或有其相關之圖片皆可。

### 《二、創作方向及主題》

具有濃厚中國風味之圖片皆可，創作之主題以中國歷史、神話故事為背景。

### 《三、送審方式》

1. 請參加徵選者將創作之完整作品圖稿至少3張，寄至高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓黃道之龍收或以電腦檔案傳至 [AD@unochina.com](mailto:AD@unochina.com) 並註明要參加徵選特約畫家。
2. 參加本徵選之稿件不予退還，如需將稿件寄回者，請附上足額郵票與回郵信封以利歸還作業。
3. 參加徵選之畫家在本公司收到稿件後一週內通知是否錄用。
4. 經錄用後聘為特約畫家，並從事日後中國魔法牌各系列數張不等的圖畫創作。

### 《四、獎勵辦法》

除錄用者之外，並將選出佳作數張。獲獎者將可得到市價250元之中國魔法牌預組套牌一副。

★★特約畫家受聘後將依個人能力配發數張紙牌主題，在規定時間內交稿，再依合約給予酬勞。紙牌上將印出作者之姓名，並贈送該作者一張該紙牌之特製閃卡。



★中國魔法牌官方網站<http://www.arcane-dragons.com>  
★電子郵件信箱 [AD@unochina.com](mailto:AD@unochina.com)  
★服務電話07-8150988轉315





前進美國 E3

娛樂展光榮之作 遊戲界重量級角色扮演鉅作

第一封印封印美夢，風精靈從此不再飛翔；

第二封印封印水面，漣漪和浪花從此不再；

第三封印封印雷霆，人世間於是只剩下冰冷的大地；

第四封印封印山岩，大地的歌聲從此不再；

# THE SEVENTH SEAL 第七封印

~LOST REMINISCENCE~

第五個封印啊天空知道，閃爍的日光一片淒迷；



出版發行

軟體世界 新銳科技股份有限公司  
http://www.sdw-world.com http://www.sdw.com.tw

研製製作  
presented by  
NEW.COM

~ 劇情畫面將改變單機遊戲命運！引導所有 PC GAME 前進 ~

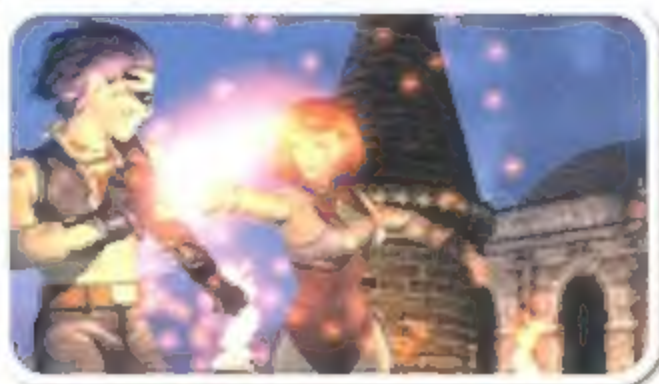


~ 打破 TV GAME 神話、超越 PC GAME 極限的旗艦級遊戲 ~



## 魔王復活 勇士除魔

## 情海生波 唯心是舵



● 納蘭凱同名小說改編，  
用獨特的世界觀設定與  
沉睡一萬八千年的封印之謎，  
引導玩家走進架構龐大的幻想世界！

● 壯闊華麗的動畫影片製作，  
自我風格的連攜戰鬥系統！  
加上扣人心弦的浪漫冒險劇情！

● 想像豐富的遊戲內容，  
充滿禁忌的異域秘辛，  
等你一起來改變這個世界的命運！

● 邀請以「超時空之輪」與「異域神兵」(Xenogears)  
著名的日本 TV GAME 音樂教父——  
光田康典為遊戲監修音樂，  
強烈的幻想式民族音樂樂風，  
造就出極高度之評價並勾勒出完美的遊戲世界。

可是第七個封印喀爾提，我怎麼想也想不起：

第七個封印啊！喀爾提，我把它忘在哪裡？





全新世界的歷險，即將顛覆您的原始生活



2002/2/1  
開放測試

石器時代3.0版 ON LINE

# 伊甸新大陸

神奇魔幻新世界 科技娛樂新文明

●石器時代Lucky Card 19元 ●萬象更新包49元 ●香滿屋坤包499元 ●康康版延年益壽包999元 2002/2/1四種全新更新版上市！

華義國際數位娛樂股份有限公司 台北市信義區110光復南路495號B1 [www.waei.net](http://www.waei.net)  
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD. [service@waei.net](mailto:service@waei.net) Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328  
中區營業中心: 04-2385-2256 南區營業中心: 07-555-3222